
6/95
CYBERMEDIA
PLAYSTATION & SATURN ZU GEWINNEN
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / flr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
Nur für Super Nintendo
NEU Super Bomberman 3
NEU Dungeon Explorer
NEU Targa
85% Front Mission
87% Puzzle Bobble
Lemmings 3D
Virtuelle Rückkehr der Knobel-Legende
Exklusiv-Serie:
32-BIT-REPORT
400 Spiel-Projekte für Playstation und Jaguar, 3DO, Ultra 64 und Saturn im Überblick


MAKE MY DAY
(DIRTY HARRY)
Note 2+ (Total! 4/95)
„Tolle Grafiken, klasse Ideen und gute Spielbarkeit."
Demons Crest
Das Königreich der Dämonen gerät völlig aus den Fugen: Sechs Edelsteine mit unvorstellbarer Macht sind verschwunden. Wenn Du Sie findest und wieder zusammenführst, erlangst Du die absolute Herrschaft.
X-Men
Das Wahnsinnsspiel zur beliebtesten Comicserie der Welt: Du mußt den irren Mutanten „Apocalypse" ausschalten, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Das X-Men-Team mit Cyclops, Gambit, Psylocke, Beast und Wolverine hilft Dir dabei - mit abgefahrenen Fähigkeiten und genialen „Specialmoves".
Demon's Crest
Super NES
X-MEN
Super NES
Der Arcade Smash Hit nun auf Super Nintendo. Von den Entwicklern von Streetfighter 2.
avalon vertriebs GmbH
CAPCOM
Capcom is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.



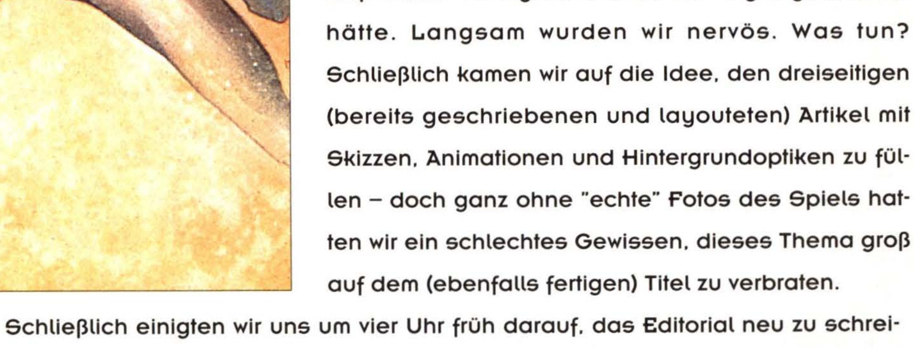


TAKE IT EASY

Es soll ja Redaktionen geben, die interne Deadlines respektieren: Von solch' spießigen Vorstellungen halten die MAN!ACs jedoch wenig. So kam es, daß wir eines mittwoch abends feststellten, daß die Bilder für den geplanten Work-in-Progress-Artikel von "Earthworm Jim 2" immer noch nicht eingetroffen waren – und die Druckmaschinen pünktlich um 10 Uhr am Donnerstag morgen mit MAN!AC-Papier rotieren würden. Eigentlich hätten wir die Fotos von Virgin England bekommen sollen, doch die entsprechenden Disketten mit den digitalen Bildschirmfotos waren wie von Zauberhand zerstört.

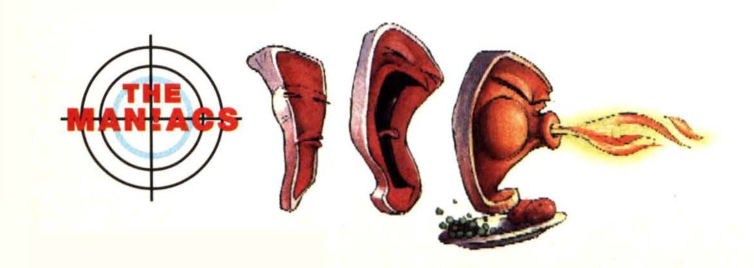
Keine Panik, wozu hat man schließlich Freunde und ein schnelles Modem. Also klingelten wir bei David Perry's Shiny Entertainment in Kalifornien an, um das ersehnte Bildmaterial doch noch zu erhalten. Der wußte jedoch gar nichts von Bilddateien, sondern dachte, daß seine PR-Agentur Dias an Virgin geschickt hätte. Langsam wurden wir nervös. Was tun? Schließlich kamen wir auf die Idee, den dreiseitigen (bereits geschriebenen und layouteten) Artikel mit Skizzen, Animationen und Hintergrundoptiken zu füllen – doch ganz ohne "echte" Fotos des Spiels hatten wir ein schlechtes Gewissen, dieses Thema groß auf dem (ebenfalls fertigen) Titel zu verbraten.





Schließlich einigten wir uns um vier Uhr früh darauf, das Editorial neu zu schreiben (und die mühevoll beschafften Skizzen doch noch unterzubringen), unseren vorbereiteten Ersatz-Preview von "Lemmings 3D" einzubauen und den Titel zu ändern. Pünktlich um 9 Uhr 57 landeten die letzten Druckvorlagen beim Augsburger Druckhaus.

Und das Leben könnte so einfach sein...





MAN!AC

NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

14 In "Heart of Darkness" verschwimmt die Grenze zwischen 3D-Computerfilm und gerenderter Spielumgebung.

10 Was lange währt: Ein zweiter Blick auf "Targa", die Non-Stop-Ballerorgie von Manfred Trenz.

16 Super Bomberman, die dritte: Hudson schickt ihre modifizierte Sprengstoff-Crew erneut aufs Super Nintendo.

12 Mega-Drive-Besitzer tauchen in die Comic-Dimension ab: "Comix Zone" überrascht mit einer innovativen Spielidee.

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

Mit Flachshaar und Blaumann

Lemmings 3D

Auch Psygnosis' Lemminge watscheln demnächst auf dreidimensionalen Pfaden. Entwickler Clockwork Games strickten den Pummel-Helden ihr 3D-Kleid und versorgten MAN!AC mit spannenden Infos.

Die "Lemmings"-Ur-Version für den Amiga brach 1989 sämtliche Verkaufsrekorde. Umsetzungen für alle gängigen Computer- und Konsolensysteme folgten, darunter auch Versionen für 3DO und CDi. Doch weder die verspäteten Umsetzungen, noch die innovationsarme Fortsetzung konnten an den ursprünglichen Erfolg anknüpfen.

Wo selbst die kleingeistigen Muskelprotze der prügelnden Konkurrenz über dreidimensionale Arenen stolpern, müssen auch die Lemminge ihr virtuelles Talent beweisen. Mit "Lemmings 3D" will der englische Entwickler Clockwork Games im Auftrag von Psygnosis die 3D-Tauglichkeit des unverwüstlichen Spielprinzips beweisen und die Kerlchen über die "Next Generation"-Hürde schubsen.

Tatsächlich soll der Geschicklichkeitstest erst in der virtuellen Darstellung sein volles Potential zeigen: Mit vier frei schwenkbaren Kameras behaltet Ihr den Lemmings-Stamm aus beliebiger Perspektive im Auge und wählt die aktive Spielfigur. Wem bei der 3D-Sicht schwindlig wird, wirft einen Blick auf die zweidimensionale Übersichtskarte in der oberen linken Bildschirmecke. Im Gegensatz zum vorgeschriebenen 2D-Weg der Ur-"Lemmings", inspizieren Eure Nager uneingeschränkt die gesamte Spielfeld-Tiefe und können auch "in" das jeweilige Szenario hineinlaufen: Entdeckungsmärsche über Tische, Wiesen und andere weitläufige Flächen offerieren dem Knobel-Freund ungeahnte Rätseldichte, verlangen aber auch mehr Geschick und Orientierungs-Talent.

Trotz der neuen Perspektive werden sich Veteranen schnell zurechtfinden: Die Menüleiste zeigt wie früher die sieben verschiedenen Lemming-Fertigkeiten. Nach Wahl der gewünschten Tätigkeit widmet sich der aktive Lemming mit sturer Beharrlichkeit seiner neuen Aufgabe. Das Auffassungsvermögen der stupiden Tierchen ist allerdings begrenzt: Eignet sich der eine nur für den Baumeister-Job, liegt dem nächsten das Buddeln im Blut. Auch zum Fallschirmspringer ist nicht jeder geboren. Ob sich kompeten-

Ratlos: Im "Slippery Maze" kündigt ein verzweifeltes Lemming-Pärchen eine von zehn verschiedenen Welten an.

Das ehrwürdige Ägypten mit seinen prachtvollen Bauwerken ist eine von zehn Welten zu je acht Leveln



Verwinkelte Pyramiden laden Eure blau-grünen Schützlinge zu Kletterpartien und Dungeon-Abenteuern ein



Vier unterschiedlich positionierte Kameras werden von Euch kontrolliert:



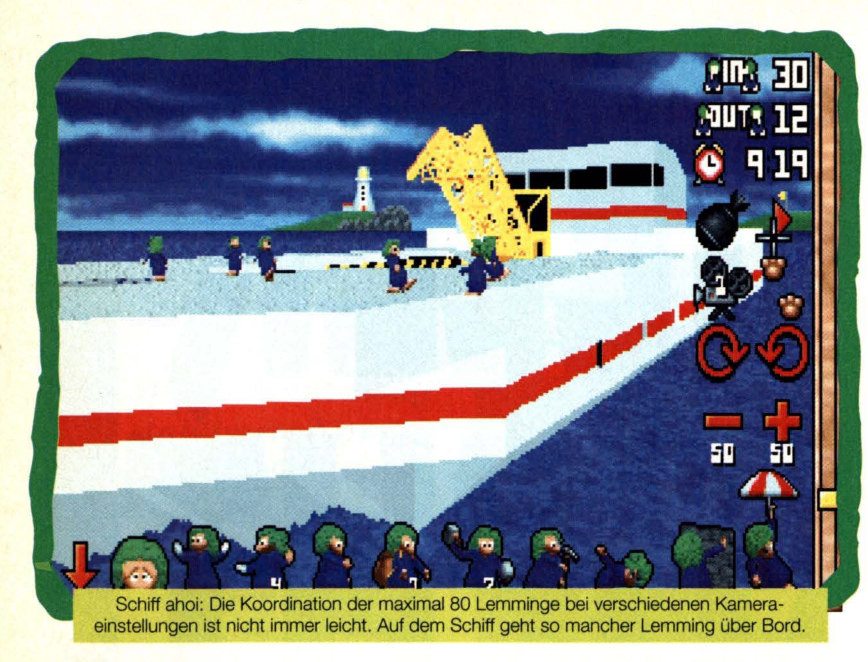
Habt Ihr einen Level vermasselt, müßt Ihr ihn nicht von vorne spielen, sondern bügelt Eure Fehler...



...in der Wiederholung aus. Ihr seht Euren Fehlversuch und greift an beliebiger Stelle erneut ins Geschehen ein.



Ist der zweite Versuch geglückt, watschelt Ihr in gewohnter Manier zum nächsten Hindernis.



Schiff ahoi: Die Koordination der maximal 80 Lemminge bei verschiedenen Kameraeinstellungen ist nicht immer leicht. Auf dem Schiff geht so mancher Lemming über Bord.



Aus dreidimensionaler Sicht sieht der Brückenbau recht imposant aus

Wie im Original fordern verzwickte Steg-Komplexe und Labyrinthe Eure grauen Zellen

te Selbstmordkandidaten freiwillig für einen Job melden, verrät die Animation des Icons. Wer seine Lemminge scharenweise in einen klaffenden Abgrund schickt, darf vor der nächsten Mauer also nicht den Verlust seines Abriß-Teams beklagen.

Hat ein wackerer Lemming-Trupp alle Abschnitte einer Welt hinter sich gebracht, schlüpfen die Überlebenden für die nächste Zwischensequenz in ein neues Kostüm: In dem computergenerierten Intro kündigen sie Euch die nächste Welt an (siehe Kasten). Lemming-Liebhaber freuen sich auf schlaflose Nächte und exzessiven Intro-Genuß in zehn unterschiedlichen Welten.

Der Lemming von heute

In den vergangenen Jahren sprachen sich die Lemminge offen gegen kosmetische Veränderungen aus. Lediglich eine Truppe abtrünniger Kollegen wagte sich für den 3DO-"Lemmings"-Vorspann unters virtuelle Skalpell. Doch 1995 hat Psygnosis auch den letzten Widerspenstigen unter 3D-Vertrag genommen und zum Schönheitschirurgen geschickt. Der Lemming von heute verharrt als abgelegte Datensammlung auf der CD und gibt auf Abruf seinen gerenderten Auftritt. Seine vorberechnete Natur erlaubt die flotte Darstellung der Polygon-Umgebung sowie aufwendige Texturen. Lediglich vereinzelte Objekte wie gemeine Fallen schlummern bis zur Aktivierung als abgelegte Sprite-Sammlung auf der CD.

Die Zeichen der Zeit hat die Lemming-Spezies erkannt. Daß eine ausgereifte 3D-Engine aber noch kein gutes Spiel ausmacht, durften wir in den vergangenen Monaten oft genug sehen. Ob sich die possierlichen Akteure in ihrer neuen Heimat zurechtfinden, erfahren wir im September auf PC und Playstation.

Intel ist out: In der Computer-Welt etablieren die Lemminge ihren eigenen PC-Standard.

LEMMINGS-WUNDERLAND





An die 100 "Lemmings 3D"-Level versprechen weltengerechte Szenarien: Eure Lemminge erklimmen sandige Pyramiden im alten Ägypten, treten eine Zeitreise ins Mittelalter an, amüsieren sich im Spielzeugland und reisen in die Tiefen des Alls. Hier machen die friedliebenden Reisenden ihre erste Bekanntschaft mit Gegner-Sprites: Hungrige Aliens krabbeln plötzlich aus einem Loch, um sich über Eure hilflosen Lemminge herzumachen und optischen Eindruck zu schinden.

Neuankömmlinge im Lemmings-Wunderland absolvieren unter Aufsicht eines strengen Offizier-Lemmings in den 20 Practice-Leveln ihre Grundausbildung.



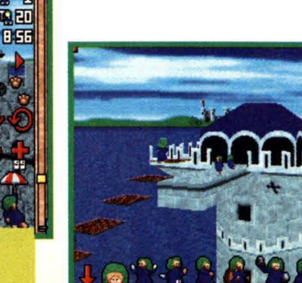


Leider liegt von der Playstation-Version noch kein Bildmaterial vor, sodaß Ihr hier PC-Optiken seht. Die Playstation-Variante wird spielerisch identisch sein und noch einen Tick besser aussehen als das PC-Vorbild. *rb*



Nachdem Ihr Euch an der königlichen Tafel gelabt habt, erstürmt Ihr mittelalterliche Gemäuer...

...wie diese Burgmauer. Eure Lemminge zimmern Bretter und krabbeln auf den Burgwall.



3D-Objekte wie dieser Turm werden berechnet und können aus jedem Winkel betrachtet werden

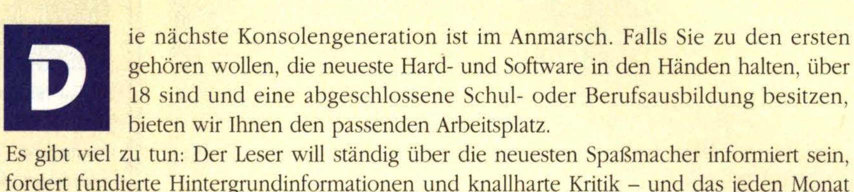


Verschwinden Eure Lemminge hinter einem Bauwerk, wechselt Ihr einfach die Kameraeinstellung.

Spieler gesucht!

Die nächste Konsolengeneration ist im Anmarsch. Falls Sie zu den ersten gehören wollen, die neueste Hard- und Software in den Händen halten, über 18 sind und eine abgeschlossene Schul- oder Berufsausbildung besitzen, bieten wir Ihnen den passenden Arbeitsplatz.

Es gibt viel zu tun: Der Leser will ständig über die neuesten Spaßmacher informiert sein, fordert fundierte Hintergrundinformationen und knallharte Kritik – und das jeden Monat auf über hundert Seiten. Damit er den Platz in der ersten Reihe nicht gelangweilt verläßt, suchen wir



eine(n) Redakteur/Redakteurin

zur baldigen Festanstellung in einem jungen Team kompromißloser Videospiel-Spezialisten.



Als MAN!AC-Redakteur knüpfen und pflegen Sie Kontakte im In- und Ausland, sind mit der Konzeptionierung und Betreuung einzelner Rubriken und mit dem Recherchieren und Schreiben von Reportagen, Feature-Artikeln und Tests beschäftigt. Außerdem beteiligen Sie sich an der grafischen Gestaltung Ihrer Artikel, an Bildbearbeitung und Layout. Sollten Sie danach noch überschüssige Energie besitzen, jetten Sie zu den wichtigsten Multimedia- und Videospiel-Fachmessen im europäischen Umland, in den USA und Japan.

Mehrjährige Spielerfahrung, fundierte Englischkenntnisse und eine zielgruppengerechte Schreibe setzen wir neben extremer Belastbarkeit, der Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten und hundertprozentiger Zuverlässigkeit voraus.

Ebenfalls von Vorteil:

- Berufspraxis in einer Redaktion, Nachrichten- oder Werbeagentur
- Erfahrung im Umgang mit Macintosh-Hard- und Software (Quark XPress, Word und Photoshop)
- Weitere Fremdsprachenkenntnisse: Japanisch, Französisch
- Praktisches Interesse an Elektrotechnik und Unterhaltungselektronik
- Interesse an verwandten Medien, Compuserve- und Internet-Erfahrung

Cybermedia Verlags GmbH
Stellenanzeige
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Wenn Sie an der MAN!AC mitarbeiten oder neue Zeitschriften-Projekte des Verlages von Beginn an mitgestalten möchten, erwarten wir ungeduldig Ihr Schreiben.

Schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Probeartikel und Lichtbild) an die nebenstehende Adresse. Wir hoffen, Sie bald in unserem Team begrüßen zu dürfen!



Prügeln bis der Motor raucht: Capcom hetzt zwölf stahlharte Kampfroboter aufeinander. Zuerst rumpelt´s in der Spielhalle, später auch auf der Playstation.

Auf der Flucht vor dem ungemütlichen 21. Jahrhundert hat ein Großteil der Menschheit auf entfernten Planeten neue Kulturen gegründet. Diese "Föderation der Vereinigten Kolonien" wächst zwar ständig, doch ihren Führern wird die Besiedlung unbewohnter Himmelskörper zu langweilig: Sie wollen die Erde übernehmen und die Regierung stürzen. Nichts leichter als das: Dank fortschrittlicher Technik steht eine ganze Armada von Mech-Robotern bereit, mit denen der blaue Planet besetzt wird. Der Sieg der Invasoren steht kurz bevor, als sich sechs Berufs-Helden im irdischen Rekrutierungsbüro melden, um ihre Heimat aus der stählernen Umklammerung zu befreien. Ohne Kampfmech haben aber auch diese Supermänner keine Chance. Zwölf Roboter, unterteilt in vier Klassen, stehen zur Wahl: Die Maschinen der roten Klasse sind mit Lasern, Raketen-Armen oder Turbo Jets ausgerüstet, während die blauen Typen schneller über die Spielfläche flitzen und hitzesuchende Raketen starten. Auch die Vertreter der grünen Fraktion verfügen über schlagkräftige Argumente: Mit Flammenwerfern, Minenbombern und überdimensionalen Bohrmaschinen ziehen sie den Gegnern die Nieten aus dem Blech.



Die Kampfroboter sind bestens ausgerüstet: Drill-Bohrer, Flammen- und Raketenwerfer gehören zum Inventar.

Die Mechs mit der Kampfbemalung im fruchtigen orange agieren am beweglichsten, kämpfen aber mit den gleichen Waffensystemen wie die Kollegen.
Die Piloten der Kampfmaschinen verrichten ihr Werk natürlich nicht aus Jux: Jin Saotome ist ein junger Kauz, dessen Vater vor einem Jahr umgebracht wurde, während sich der braungebrannte Muskelprotz Santana Laurence einfach nur ein paar Mech-Ersatzteile aus dem Föderationslager klauen will. Die obligatorische Damen-Riege stellen Mary Miyabi und Arieta: Mary ist der einzige weibliche Truppencommander und auf der Jagd nach entflohenen Sträflingen, die 17jährige Arieta wurde im Föderations-Labor für wissenschaftliche Experimente mißbraucht. Gawaine Murdock, der Opa im Team, kennt sich mit den Föderations-Robotern bestens aus: Bevor er vor einem Jahr seinen Dienst quittierte, war er Captain ihrer größten Streitmacht. Ganz anders Bao und Mao, ein unerfahrenes Geschwisterpaar, das aus Spaß in einen vorbeitrampelnden Robo klettert und eher zufällig in den Kampf verwickelt wird.
Alle Mechs können neben verschiedenen Waffen, Schlägen und Finishing Blows auch ihre Triebwerke zünden und schnell zurückweichen, attackieren oder in der Luft schwebend den Gegner zertrümmern. Die Energieanzeigen sind mehrfarbig und vielschichtig und damit umfangreicher als gewöhnlich: Neben Eurer Batterie wird der Status von einzelnen Waffensystemen, Boosts und Special-Power angezeigt.
Mit ihrem neuen 322-MBit-Prügler sorgt Capcom vorerst nur in der Spielhalle für Furore, eine Heimversion für die Playstation soll aber bereits in Planung sein. *ak*



Der Trantula-Cyberbot flitzt dank vier Beinen schneller über den Schirm als die Konkurrenz-Robos.



DAS LETZTE GEFECHT

"Wo bleibt Targa?", wunderten sich unsere Leser. Wir gaben die Frage an Softgold weiter und erhielten eine FX-gespickte Vorabversion. Das Super Nintendo kocht....



Vorbote auf den teuflischen Showdown: Diese Erscheinung begrüßt Euch, bevor Ihr in die Alien-Metropole abtaucht. Danach infiltriert Ihr das schleimige Hauptquartier der Feinde.

Noch in Arbeit: Während Manfred an seinen Routinen feilt, rendern Softgold-Grafiker die dreidimensionalen Endgegner.

Haare wehen, das lasergegerbte Gesicht blickt grimmig, wenn Ihr den Söldner in das Flammen-Inferno des ersten Levels entlaßt. Während im Hintergrund Hochhäuser in sich zusammenbröseln, springt Ihr über Lavaspalten und wehrt Euch mit vier verschiedenen Super-Wummen. Statt Seelen lassen sterbende Feinde Extra-Symbole 'gen Himmel aufsteigen. Schnappt Euch die Klunker und rüstet Eure Artillerie damit stufenweise auf. Im zweiten Level durchlauft Ihr in eine tückische Untergrundfestung, in deren hinterstem Winkel Ihr einen lange vergessenen Raumfriedhof aufstöbert. Zwischen verrosteten Wracks steht ein betriebstüchtiger Jäger: Schwingt Euch ins Cockpit und startet senkrecht in den nächsten Abschnitt.

Vor beinahe einem Jahr sahen wir Manfred Trenz erstmals über die Schultern. Mit "Targa" wollte der deutsche Code-Allrounder im Alleingang den schnellsten Shooter der Nintendo-Welt erschaffen. Diesem Ziel ist Trenz (besondere Vorlieben: Metal-Musik und japanische Ballerautomaten) jetzt ein gutes Stück näher. Technisch steht das Spiel, die Grafik ist (abgesehen von den 3D-gerenderten Luxus-Endgegnern) implementiert, das Waffensystem bis auf die letzte Stufe ausgebaut. Für uns MAN!ACs ein triftiger Grund, die 16-MBit-Vorabversion gründlich in die Mangel zu nehmen.

Da man sich bei Softgold noch den Kopf zerbricht, unter welchem Namen Manfreds 16-Bit-Debüt auf den Weltmarkt startet, bleiben wir im Rahmen dieses Berichts einfach beim Arbeitstitel "Targa". Zwei Genres, mit denen Trenz durch seine 8-Bit-Spiele Erfahrung sammelte, wurde in "Targa" zu einem Action-Koloß zusammengeschweißt. Die ersten Levels durchquert Ihr zu Fuß, wobei das behelmte Sprite inzwischen durch einen bärtigen Zukunftsberserker (optisch dem Programmierer nicht unähnlich) ersetzt wurde. Die

Eure Smart-Bombe breitet sich binnen Sekunden über den Bildschirm aus.



Gutbestückter Weltraumjäger: Jede Eurer vier umschaltbaren Waffen hat mehrere Ausbaustufen und erschüttert...

...Eure Feinde durch eine bildschirmfüllende Smart-Salve, die jegliches Alien-Leben tilgt.



Dem heranzoomenden Mode-7-Roboter kommt Ihr ebenfalls nur mit Super-Salve bei. Sammelt also fleißig Extras!

Level 2: Hat der Held das Untergrund-Labyrinth erkundet, stößt er auf einen Raumschiff-Friedhof. Trotz verrotteter Karosserie ist der Jäger (rechts) noch Hyperraum-tauglich.

Mann gegen Maschine: Verglichen mit späteren Endgegnern wird Euch der Copter im ersten Level kaum gefährlich.

Zur Abwechslung wieder ein Fuß-Level: Euer Held ballert in acht Richtungen.

Level 3: Nach dem Take-Off überrascht Euch ein Asteroiden-Schauer – Euer Bordlaser zerkleinert das Gestein.

Hinter Gitter: Im vierten Level erwarten Euch Raum-Gefechte inmitten komplexer Stahl-Konstruktionen.

Gefecht vor malerischem Hintergrund: Gewaltige Schlachtkreuzer bilden den letzten Abwehrgürtel Eurer Feinde.

Lichter der Großstadt: Überlebt Ihr das Überschall-Gemetzel in der Metropole, beschleunigt Euer Jäger in ein...

...haarsträubendes Tunnelgewirr: Der letzte Flug-Level erfordert blitzschnelle Reaktion statt bloßer Feuer-Power.

Im Weltraum schinden Asteroiden-Stürme auf mehreren Parallax-Ebenen die Nintendo-Hardware bis aufs Letzte. Spätestens hier zeigt sich Trenz' erstaunliches Talent. Während Eure Bordkanonen Dutzende von Plasma-Geschossen abfeuern, feindliche Protonen-Salven Euch ums Cockpit prasseln und Gesteinsbrocken im Vorder- und im Hintergrund den Bildschirm in ein infernalisches Chaos verwandeln, kommt nichts ins Ruckeln oder Stottern. Die Nintendo-Gemeinde, nach "Super Aleste" mit technischen Meisterstücken nicht gerade verwöhnt, wird Augen machen, wenn sie diesen Shoot´em-Up-Nachzügler in die Finger bekommt. Doch wie seine Kollegen von Factor 5 ist Trenz nicht nur für sein handwerkliches Geschick, sondern auch für seine schamlosen Plagiate berüchtigt. Auch "Targa" ist aus Versatzstücken von knapp einem Dutzend Actionspielen zusammengesetzt. Was in "Probotector"- und "Aleste"-Gefilden beginnt, endet im morbiden "Doom"-Ambiente. Die Action-Anleihen sind kein Grund zur Beunruhigung, denn die Hochgeschwindigkeitsfahrt, die Trenz z.B. dem Horizontal-Shooter "Aeroblasters" entlieh, gab´s zwar schon auf dem Mega Drive, ist für Nintendo-Piloten aber ein völlig neues Erlebnis. Daneben enthielt die Vorabversion auch Effekte, die selbst MAN!AC erstaunten: Von Blitzen umstellt, fliegt Ihr durch blutrote Gewitterwolken, geht langsam auf die nächtliche Skyline einer Metropole nieder und gebt Euch im Hochhaus-Dschungel den abrupten Richtungsänderungen des Auto-Scrollers hin. Kein Wunder, daß bei Softgold bereits am Playstation-"Targa" gearbeitet wird. *wi*

Ein Ausschnitt aus dem gewaltigen zweiten Level: Aufzüge befördern Euch tief ins Innere des Planeten.



Die Flammen-Geschosse entstammen Eurem Bordlaser, den Raketen-Kranz setzt Ihr als Smart-Bombe dahinter.

SPRUNG IN DIE ZWEITE DIMENSION

Während sich PC-Besitzer durch lieblose CD-Comics klicken, bastelt Sega an einer garantiert interaktiven Bildergeschichte – "Comix Zone" für das Mega Drive.

Statt hilflose Marvel-Helden aus den gewohnten vier Wänden zu reißen und in die trostlosen Weiten eines lieblos heruntergeschluderten Jump'n'Runs auszusetzen, steigt Cartoon-Zeichner Sketch Turner in eine seiner eigenen Geschichten, die sich auf geheimnisvolle Weise selbstständig macht.

Nach Spielbeginn plumpst Ihr in das erste Bildchen des eigensinnigen Comics: Per Sprechblase unterhaltet Ihr Euch mit einer verführerischen Schönheit, die Euch mit der harten Realität konfrontiert: Ihr seid der prophezeite Retter, der den Verbrecher Mortus ins Kittchen schickt und danach mit einem coolen Spruch im Sonnenuntergang verschwindet. Da Ihr als Comic-Held auf die Bilder-Vorlage angewiesen seid, bleibt Euch nichts anderes übrig, als der Story-Line zu folgen. Nachdem Ihr mit einem sportlichen Hüpfer ins nächste Bild gewechselt habt, stellen sich auch schon die ersten Schergen zum Kampf. Mit umfangreicher Schlagpalette verprügelt Ihr die Genossen: Ihr könnt im Sprung und in der Hocke treten oder aus dem normalen Stand dem Gegner eins vor den Latz knallen. Dabei wendet Sketch je nach Entfernung zum Gegner verschiedene Schläge an. Während Ihr die Brüder vertrimmt, untermalen klassische Prügel-Geräusche und witzige Sprechblasen-Kommentare den Kampf. Eine Energieleiste zeigt Euch den Zustand Eures Helden, drei Kästen die mitgeführten Gegenstände.

Habt Ihr die Unholde beseitigt, wird's interessant: Ihr müßt Euch nicht an einen festen Weg halten, sondern dürft Euch für einen von zwei Pfaden entscheiden, die erst später wieder zusammenführen. In den verschiedenen Handlungs-Variationen könnt Ihr natürlich auch unterschiedliche Gegenstände finden: Erfrischungsgetränke füllen die Energieleiste, Hausratte Roadkill hilft Euch im Kampf um das Happy-End. Um den Comic etwas abwechslungsreicher zu gestalten, müßt Ihr auch einige Verschiebe- und Schalter-Drücken-Rätsel lösen und kleine Jump'n'Run-Sequenzen bewältigen. Seid Ihr auf der Seite rechts unten angekommen, genügt ein Hüpfer in Pfeil-Richtung, um die nächste Seite zu betreten. Im Gegensatz zu den Marvel-Kollegen präsentiert sich

Sportlich, sportlich: Geht's unten weiter, benützt Sketch den Bilder-Rahmen zum lockeren Schwung.



Hinterhältige Überraschung: Plötzlich erscheint eine fiese Hand, die Euch einen Gegner vor die Nase kritzelt.



Für Adventure-Freunde kein Problem: Um in das nächste Bild zu gelangen, müßt Ihr Kisten verschieben und Schalter betätigen.

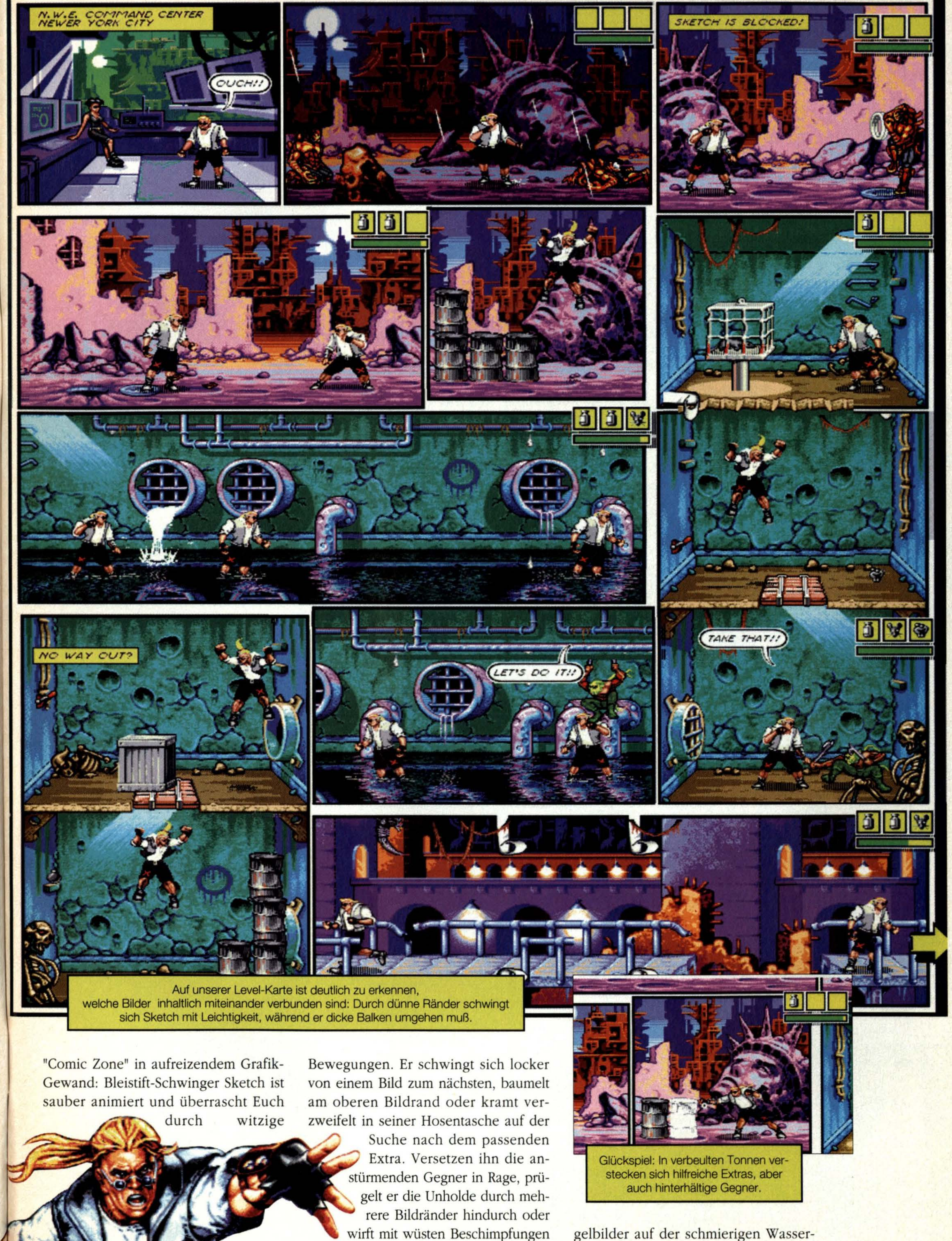
ZAXXON IM 32-BIT-ZEITALTER: MOTHERBASE

Den Ziel-Planet bewacht eine gigantische Raumstation, die Euch zwischen Ihren Greifarmen zerquetschen will.

In den Wäldern könnt Ihr neben Mechs und Amöben auch die Bäume abholzen.

In der Wüste müßt Ihr Euch dem Ansturm riesiger Polygon-Ameisen entgegenstellen.

Parallel zu "Comix Zone" montiert Sega die exklusive Mega-32X-Polygon-Ballerei "Motherbase": Ihr steuert ein Raumschiff aus der eigenwilligen 3D-Perspektive des hauseigenen Klassiker "Zaxxon", und heftet Euch per Feuerknopf an fliegende Vernichtungsmaschinen, die mit Streuschuß und zielsuchendem Laser ausgestattet sind. Neun Missionen führen Euch zu einem Planeten, auf dem Ihr Gebirge, Wälder und Meere in Schutt und Asche legt. Riesige Roboter-Ameisen, Monster-Mechs, Scorpione und Metall-Haie warten auf Euch.



Auf unserer Level-Karte ist deutlich zu erkennen, welche Bilder inhaltlich miteinander verbunden sind: Durch dünne Ränder schwingt sich Sketch mit Leichtigkeit, während er dicke Balken umgehen muß.

Glückspiel: In verbeulten Tonnen verstecken sich hilfreiche Extras, aber auch hinterhältige Gegner.

"Comic Zone" in aufreizendem Grafik-Gewand: Bleistift-Schwinger Sketch ist sauber animiert und überrascht Euch durch witzige Bewegungen. Er schwingt sich locker von einem Bild zum nächsten, baumelt am oberen Bildrand oder kramt verzweifelt in seiner Hosentasche auf der Suche nach dem passenden Extra. Versetzen ihn die anstürmenden Gegner in Rage, prügelt er die Unholde durch mehrere Bildränder hindurch oder wirft mit wüsten Beschimpfungen um sich. Auch die Hintergrund-Grafik hält einige Überraschungen bereit: Watet Ihr durch muffige Kloaken, verzerren eindrucksvolle Wellen die Spiegelbilder auf der schmierigen Wasser-Oberfläche. Neben klaren Digi-Sounds verwöhnen Regengeprassel, plätscherndes Gewate im Wasser und mitreißende Rock-Hymnen Euer Trommelfell. *oe*

Heart of Darkness

Neue Kulissen und technisches Tuning für einen Klassiker: Mit "Heart of Darkness" entsteht ein abendfüllendes Sequel zu "Another World" & "Flashback" – größer, schöner, anspruchsvoller.

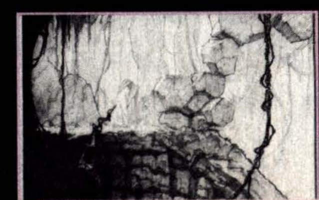
Harte Landung: Nach der Ankunft auf dem Alien-Planeten verläßt unser Held sein demoliertes Flugvehikel.

Die ersten Schritte auf dem fremdartigen Terrain werden zu einer nervenauftreibenden Kletterpartie.

Nix wie weg: Auf einem Bergpaß angekommen, macht der Held mit den Schattengeistern Bekanntschaft.

Eric Chahi hat sich Anfang der 90er mit seinem wegweisenden Polygonen-Jump'n'Run "Another World" nicht nur Freunde gemacht. Geschicklichkeits-Puristen und Adventure-Freaks nörgelten gleichermaßen über die rücksichtslose Kollisionsabfrage und den hohen Schwierigkeitsgrad. Doch die Mehrheit der Spieler honorierte den mutigen Schritt in einen bis dato unbekannten 3D-Realismus: Chahi und seine Kollegen vom Software-Haus Delphine hatten Landschaft, Monster und Hindernisse in Polygonen dargestellt und erzielten mit dieser Technik fabelhafte Animationsabläufe. Millionen Einheiten des Klassikers und des Nachfolgers "Flashback" wurden bis heute für alle Formate verkauft.

"Heart of Darkness" soll durch eine dreijährige Entwicklungszeit und das gesammelte Know-How von 16 französischen Designern, Programmierern und Grafikern zum Meisterstück der "Flashback"-Schule werden. Chahis Entwicklungsteam "Amazing Studio" ließ sich viel Zeit, um die erprobte Technik zu verfeinern, die Grafik auf 32-Bit-Niveau anzuheben und die pandimensionale Story mit einer Joypad-tauglichen Dramaturgie zu verbinden. Als die Franzosen kürzlich den Vorhang für ein erstes





Hintergründe, Held und Zwischensequenzen sind aus einem Guß: Nach einer Skizze auf Papier basteln die Grafiker von Amazing Studios ein 3D-Modell der jeweiligen Landschaft...

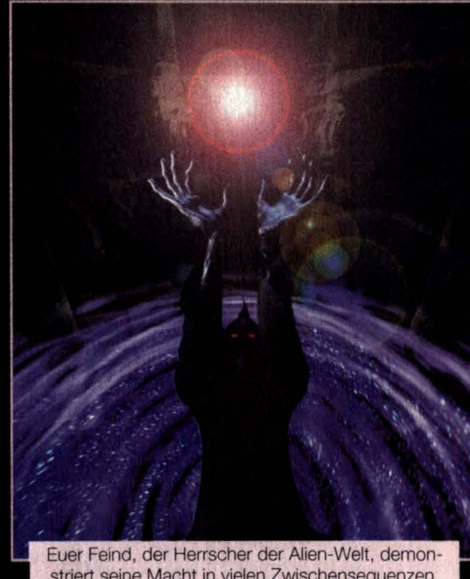
Was "Pitfall Harry" 'drauf hat, kann der "Heart of Darkness"-Held schon lange. Die vielfältige Alien-Fauna überwindet Ihr mit unterschiedlichen Fortbewegungstechniken.

Aufwendig animiert skatet Eure Spielfigur durch die Vorgeschichte. Als sein Hund von Außerirdischen entführt wird, startet er sein Eigenbau-Raumschiff.

Traditionelle Jump'n Run-Tugenden wie präzise Plazierung und genaues Timing sichern das Überleben im Fantasy-Dschungel.

Um von der Unterwelt wieder ans Tageslicht zu gelangen, müßt Ihr kleine Aufgaben lösen. In diesem frühen Demo fehlen zum Glück noch alle Feinde.

Ein Sturz ins Wasser bedeutet für Eure Spielfigur nicht den Tod: Haltet den Atem an und durchquert die unterseeischen Höhlen, dann seit Ihr dem Ziel eine Etappe näher.



Euer Feind, der Herrscher der Alien-Welt, demonstriert seine Macht in vielen Zwischensequenzen, bis Ihr ihm am Schluß persönlich gegenübersteht.

Diese Unterwasser-Passage führt ein Eigenleben: Die Gänge verengen und erweitern sich, mit schnellen Kraul-Bewegungen entschlüpft Ihr dem Tod durch Erdrücken.

Demo hoben, staunte die Fachwelt. Der Publisher Virgin, der die Entwicklung überwachte, ist mittlerweile so vom Potential des CD-only-Produktes überzeugt, daß er die PC-Version als wichtigsten Titel an der ersten Stelle des Marketingplans '96 plazierte.

In "Heart of Darkness" kombiniert Amazing aufwendige Zwischensequenzen mit glänzend animierten Jump'n Run-Passagen und harmonisch integrierten Logik-Rätseln. Da sowohl die 3D-Filmschnipsel als auch alle Hintergründe und Fallen mit dem 3D-Studio modelliert und gerendert wurden, wirkt die Mischung wie aus einem Guß. Der beschwerliche Aufstieg zu einem Berggipfel geht harmonisch in eine halsbrecherische Abfahrt über, die Kontrolle wird dem Spieler für ein paar Sekunden entrissen und eine 3D-Sequenz von CD treibt die Handlung weiter. Einen Bruch in Grafik und Sound soll es zwischen linearen und interaktiven Passagen keinesfalls geben. Momentan auf PC-CD-ROM zugeschnitten, wird nun an Umsetzungen für Sega Saturn und Playstation gearbeitet – allen anderen Konsolen läßt der grafische und technische Aufwand keine Chance. Vielleicht gelingt Chahi und seinem Team die Mischung aus spielbaren Action-Adventure und grafisch überwältigendem Interactive Movie. Ende des Jahres wißt Ihr Bescheid - dann nehmen wir die Playstation- und Saturn-Version genauer unter die Lupe. *wi*



Der lästige Helfershelfer des Höllenfürsten sorgt in "Heart of Darkness" für dramatische Wendungen und humorige Einlagen: Auch er wurde im 3D-Studio entwickelt.

...später werden Texture Maps über die Felsen und Pflanzen des Levelabschnitts gelegt. Ganz rechts seht Ihr eine fertige Spielszene: Unser Held bewegt einen Stein, der optisch nicht vom statischen Hintergrund zu unterscheiden ist.

Super Bomberman 3

Kultspiel im Umbruch: Zum dritten Mal versorgt Hudson sprengwütige Super-Bombermänner mit neuem Zündstoff. MAN!AC nahm die Fortsetzung des explosiven Spiele-Phänomens exklusiv unter die Lupe.

Hölzerne Brücken führen über Wasserfälle und Abgründe. Doch der scheinbar wacklige Steg ist robust: Hier erreichen Euch weder Explosionen noch Gegner.

Eine comic-gerechte Sternenkarte zeigt Euch die besetzten Gestirne.

Auf zu neuen Sprengstoff-Schandtaten: Ein knubbeliger Düsenjet zischt über unseren Redaktionsbildschirme und schleudert seine kugeligen Insassen in ihre dritte Super-Nintendo-Schlacht. Die altbekannte Sprengstoff-Arie klimpert in einer neu abgemischten Version aus den Lautsprechern und bringt die Fangemeinde in ausgelassene Stimmung.

Zunächst zieht Ihr Euch zum Warmspielen in Eure Testzellen zurück und nehmt im Alleingang den Story-Modus unter die Lupe: Nachdem im japanischen Niedlich-Intro ein mieser Finsterling seine Bomber-Schergen in ein unbescholtenes Planetensystem eingeschleust hat, düst Euer furchtloses Heldensprite per Mini-Jet zum ersten Planeten. Dort erwartet Euch in einem Transporterraum das Puzzle-Antlitz des ersten Obermotzes, das erst mit der Befreiung sämtlicher Planetenlevel vollständig wird. Euer Bomber tippelt in die Beam-Strahlen und deckt nach seiner Level-Ankunft die Besatzer mit Bombenteppichen ein. Hindernisse wie brüchige Felsen, Schlingpflanzen oder zerdellte Autowracks werden zersprengt und enthüllen vereinzelt Extras: Der kampfstark gerüstete Profi-Bomber wirft seinem Gegner die eigene Bombe an die Birne, heizt ihm mit Detonationsfolgen ein und jagt mit einer extraverstärkten



Tristes Grau ohne zusätzliche Gemeinheiten: Anfänger bevorzugen den traditionellen Ur-Schauplatz.

Marschiert Ihr in die rosa Beam-Strahlen, werdet Ihr zu einem Planetenlevel transportiert.



Im Gegensatz zur zweckmäßigen Optik des Vorgängers verwöhnt "Super Bomberman 3" das Auge des Spielers. Neun "Battle Mode"-Szenarien versorgen Euch mit unterschiedlichen Hintergründen und neuen Spielelementen.

Egal, ob verschwommene Unterwasser-Höhlen, verzwickte Urwälder oder verfallene Indianerbauwerke: Die neuen "Bomberman"-Schauplätze geben auch anspruchsvollen Bildschirm-Touristen keinen Grund zur Beschwerde



Der erste Boss packt aus: Nach protziger Ansprache mutiert der Knirps in eine wirbelnde Wolke...

...und einen riesigen Fuchs. Ein Blatt-Treffer verwandelt Euren Bomber in ein wehrloses Karnickel.



Der Vulkan bricht sporadisch aus: Die glühenden Gesteinsbrocken werden vor dem Aufschlag durch ihren Schatten angekündigt.



Nach ausgelassener Feier wird der Sieger zum Dino-Kicken geladen. Das Ziel-Tier bereichert Eure Ausrüstung um ein Dauer-Extra.




In freigesprengten Eiern schlummern verschiedenfarbige Reittiere. Die possierlichen Tierchen schleppen Euch durch den Level und retten Eure Haut: Explosionen erwischen zuerst den Dino.

Kettenexplosion den halben Level in die Luft. Am leichtesten bombt es sich in Begleitung: Aus bunt gepunkteten Eiern schlüpfen Känguruh-ähnliche Dinos, die ihren Reiter nicht nur flott durch den Level hoppsen, sondern sich außerdem bei Explosionen todesmutig für Euch opfern. In der finalen Schlacht mit dem rabiaten Level-Boss kann jede Hilfe über den Paßwort-Erhalt entscheiden.

MULTIPLAYER-SCHLACHT

Trotz des suchtverdächtigen Ein-Spieler-Modus errang "Bomberman" seinen Kultstatus erst durch die Multiplayer-Massaker im Battle-Modus. Konnten sich in den Super-Nintendo-Vorgängern nur vier Bombermänner tummeln, bietet der dritte Teil endlich den ersehnten Fünf-Spieler-Modus. Nach Aktivierung der Computergegner sowie gezielter Spielfigurenwahl aus der bunten Bomber-Sippe stürzt sich die Schar in eines von neun unterschiedlichen Szenarien. Hier schlüpft Ihr in Teleporter, sprintet über Sprungschanzen, gondelt mit einer Lore herum oder laßt Euch von Wasserstrudeln ansaugen. Ausgebombte Spieler versuchen sich als Rächer, indem sie die Überlebenden vom Rand aus mit Bombenhagel malträtieren. Neigt sich das Zeitlimit dem Ende, wird der Level bis auf den letzten Stein zusammengequetscht.

Nach eingestellter Sieges-Anzahl freut sich der Gewinner über seinen Pokal. Trotz zunächst erboster Miene lassen die Kollegen ihn mit einem Mode-7-Wurf hochleben und schicken ihn vor der nächsten Runde in ein bonusträchtiges Fußballmatch gegen die Känguruh-Dinos.

Komfortable Optionen und einfallsreiche Neuerungen versprechen auch Veteranen ein Nobel-"Bomberman". Wen in den Vorgängern trotz unverwüstlichen Spielprinzips die Mager-Grafik störte, freut sich im 12-MBit-starken dritten Teil auf abwechslungsreiche Niedlich-Optiken und bombige Musikstücke. Die PAL-Version erscheint übrigens gegen Jahresende. *rb*



Mit welchem unverdächtig gekleideten Sprite sprenge ich meinen Freundeskreis? In "Super Bomberman 3" habt Ihr die Wahl zwischen acht unterschiedlichen Figuren.

Wie im zweiten Teil offeriert der "Battle Mode" die Wahl aus unterschiedlichen Spreng-stoff-Experten: Bärtiger Chinesen-Opa, Punker, Decker, Cowboy, Kannibale, Russe, ein Bomber-Girl und der traditionelle Simpel-Bomber wurden entweder aus "Mega Bomberman" übernommen oder neu entwickelt. Mit ihren drolligen Outfits und witzigen Sieges-Animationen schließt Ihr die ulkige Gemeinschaft schnell ins Herz und identifiziert Euch mit einer Lieblingsfigur. Um so größer ist der Ärger, wenn der Liebling und sein treuer Dino einer feindlichen Bombe oder einem gemeinen Virus zum Opfer fallen. Der Verlierer fordert zur Revanche und sichert die nächste Partie. Wer pünktlich schlummern will, sollte Abstand nehmen: Die Zeitbombe tickt.

JUDGE DREDD

Mega City 2115: Als Judge Dredd symbolisiert Sylvester Stallone das Gesetz der Zukunft. Acclaim schickt den Vollstrecker-Cop auf Modul-Streife.

Diskussion zwecklos: In einer von Umweltkatastrophen geschüttelten Zukunft wird das Gesetz von genetisch gezüchteten Über-Menschen durchgesetzt.



Um seine Opfer zu richten, scheut Judge auch vor exzessiven Kletterpartien nicht zurück.



"Judge Dredd" zeigt außer Dark-Future-Optiken auch grafische Alltags-Details wie das fiktive Taxi im Hintergrund.



Computerterminals in jedem Level verraten Euch Status und Missionsparameter.

Wie die meisten vom englischen Softwarehaus Probe geschaffenen Heldensprites verwöhnt Judge Dredd das Spielerauge mit zahlreichen Animationsphasen: Er krabbelt spinnengleich über den Boden, kraxelt Sprossenleitern empor oder teilt mit geschmeidiger Bewegung Nahkampfattacken wie Kicks oder Head Butts aus.

ARM DES GESETZES

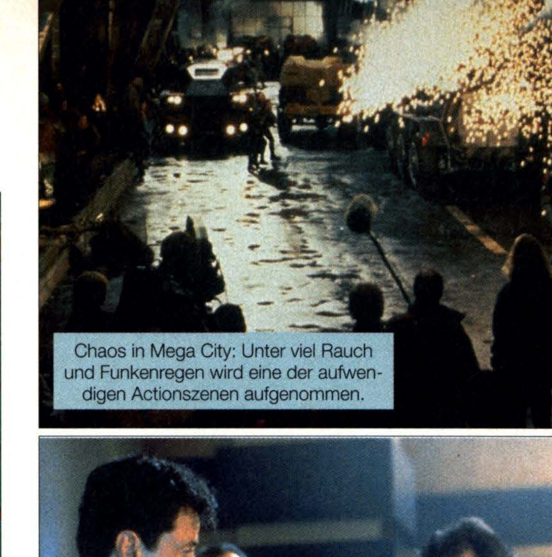
Der bullige Judge Dredd avancierte als einziger Cop der Comic-Geschichte zum Superhelden: Mit schwarzem Anzug und golden funkelnden Schulterklappen ballert sich der futuristische Vollstrecker bereits seit 1977 durch die düsteren Häuserschluchten im Mega City des Jahres 2070. Anders als die moralbewußten Muskelpakete der Konkurrenz vollstreckt der von John Wagner und Carlos Ezquerra geschaffene Judge durch einen beschränkten Horizont die Gesetze der Zukunft mit kompromißloser Brutalität. Mitte der 80er Jahre erstand der Brettspiel-Riese Games Workshop die Rechte an der außergewöhnlichen Comicfigur und trug wesentlich zur Popularität Dredds außerhalb des britischen Mutterlandes bei. "Slaine"-Zeichner Simon Bisley verschaffte Dredd sogar einen Gastauftritt in Gotham City an Batmans Seite. In der Realfilmumsetzung des Comics soll Muskel-Held Stallone in der Rolle der Judge-Legende Dredd seine Pflicht zahmer erfüllen. Anstatt auf blutige Gefechte setzt Regisseur Danny Cannon in dem 60 Millionen Dollar teuren Action-Streifen auf furiose Spezialeffekte, aufwendige Kulissen im "Batman"-Stil und eine deprimierende Zukunftsvision: Nach Flutwellen, Großbränden und Verseuchung fristen die überlebenden Menschen in den durchnummerierten "Mega Citys" ein von Gewaltverbrechen erschüttertes Elends-Dasein. Um die Verbrechenswelle aufzuhalten, erschuf die Regierung genetische Hybriden: Die düsteren Judges erfüllen ihren Job als Polizist, Richter und Vollstrecker mit gewissenloser Dienstbeflissenheit und erfüllen den Untergrund mit Angst und Schrecken. Ihre wirklichen Gemütsbewegungen verbergen die Vollstrecker hinter einem stählernen Visier: Trotz horrender Gage gibt Sly seine schiefe Grimasse nur für eine knappe Viertelstunde helmlos zum Besten. Sein Kampf gegen einen amoklaufenden Judge-Clone (Jürgen Prochnow) trägt Sly im Sommer aus.

ACTION-INFERNO IN MEGA CITY

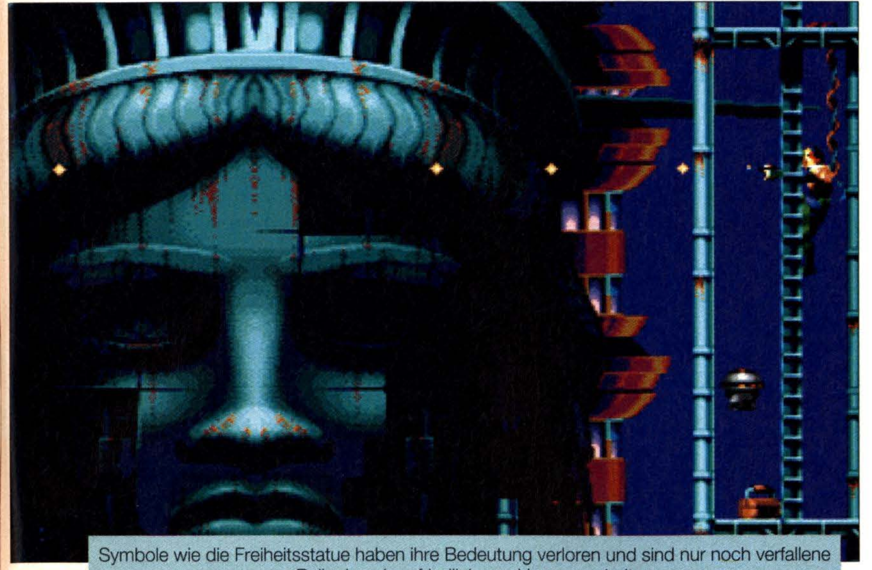
Müssen die Kinobesucher auf die dämonischen Comic-Gegner verzichten, liefert sich Acclaims Modul-Judge Feuergefechte mit Fieslingen aus Film- und Comic-Vorlage. Ballert Euer Muskelwunder in den ersten sieben Leveln vor finsterer Filmkulisse wie dem ramponierten "Lady Liberty"-Hohlkopf oder einer futuristischen Großstadtkulisse die bösen Jungs über den Haufen, holt ihn später der schrille Comic-Hintergrund ein: Ein gentechnisches Labor, eine zombieverseuchte Totenwelt und hölli-



Im fertigen Spiel sorgen unterschiedliche Feindes-Todesarten wie die Explosion des ABC-Roboters (links) für optische Abwechslung.



Chaos in Mega City: Unter viel Rauch und Funkenregen wird eine der aufwendigen Actionszenen aufgenommen.



Symbole wie die Freiheitsstatue haben ihre Bedeutung verloren und sind nur noch verfallene Reliquien einer friedlicheren Vergangenheit



Im Genforschungslabor begegnet Judge Dredd verkrüppelten Fehlzüchtungen. Feuer frei!

Nach erledigter Mission tritt Dredd den Rückzug an: Ein "Exit"-Schild über der Tür markiert den Ausgang.



sche Endgegner bringen selbst den knallharten Gesetzeshüter ins Schwitzen und protzen mit diabolischer Optik.

Trotz blutleerer Umsetzung wird der Action-Freak mit brachialen Effekten verwöhnt: Flüssig animierte Gegnersprites wie fanatische Sektenjünger, ABC-Robots oder schwarz gerüstete Sturmtruppen decken Euch mit wummerndem Kugelhagel oder Nahkampf-Kombos ein. Judge kontert mit seinem imposanten Waffenarsenal: Mit konventioneller Knarre, Panzerfaust, Handgranaten und anderen futuristischen Superwaffen überzeugt der Vollstrecker die bösen Buben von ihrer Schuld. Werden überführte Verbrecher von einem Roboter vors Gericht gezerrt, nietet Judge besonders harte Jungs (entflohene Häftlinge und Sekten-Spinner) direkt um. Sperrt Ihr die entweichende Seele der Sekten-Mitglieder nicht mit einer Blasenwaffe ein, erwarten Euch im nächsten Level noch mehr religiöse Irre. Bevor Ihr die Paßwort-Diskette sucht, klemmt Ihr Euch zum Studieren des Missionsziels hinter das nächste Computerterminal. Dient die Erfüllung der Primärmission der Ausgangs-Aktivierung, versorgt Euch die Sekundärmission mit Bonuspunkten. Ebenfalls am Terminal erfahrt Ihr Infos über Euer Waffensystem und den aktuellen Judge-Status: Eure Lebensenergie, die Anzahl gerichteter Opfer und prozentuale Trefferquote beurteilen Euer Spiel.

Industrielle Stadt-Panoramen und düstere Musik-Themen verleihen dem Dark-Future-Ambiente einen kraftvollen Ausdruck. Etliche Missionen und mannigfaltige Todesarten der Gegner-Sprites sollen auch anspruchsvolle Modul-Richter zum Durchspielen der 14 actiongeladenen Levels einladen. Ob die Modul-Umsetzung der Film-Vorlage gerecht wird, wird unser Test in einer der nächsten MAN!ACs zeigen. *rb*



Außerhalb der Mega Citys bietet die Welt einen trostlosen Anblick: In einer Wüstenei kraxelt Judge Dredd über ein von Sandstürmen zerfressenes Raumschiffwrack.



Sly Stallone spielt den Clone-Polizisten Judge Dredd. Seine schiefen Züge enthüllt der sonst behelmte Sly nur für wenige Minuten.

Dredd hat einen Gefangenen gemacht: Wollt Ihr Euch mehr Punkte verdienen, nietet Ihr die Gegner nicht um.

FINISH HIM!

Bekennt sich ein Gangster nach ausgiebigem Bombardement zu seiner Schuld, erscheint über seinem Verbrecherhirn ein "Guilty"-Marker. Judge richtet seinen Gefangenen und läßt ihn von einem Roboter abschleppen. Wer dem Schurken lieber zu einem optisch spektakulären Abgang verhelfen will, feuert einfach weiter: Verschwinden Schmalspurgangster in einer schillernden Stichflamme und stürzen Skysurfer von ihrem Board in Mega Citys Häuserschluchten, werden Roboter in ihre schwielenden Einzelteile zersprengt. Für eine gesetzestreue Verurteilung durch den Robot gibt es allerdings mehr Punkte als für unnötige Tote. Wollt Ihr nicht das Risiko eingehen, Euren Kontrahenten durch eine irregeleitete Kugel hinzurichten, steckt Ihr die Waffe weg und setzt ihm mit imposanter Nahkampftechnik zu: Wirken ein eleganter Schwinger oder ein Tritt unter die Kinnlade nicht überzeugend genug, richtet spätestens ein helmharter Kopfstoß die kriminellen Gedankengänge.

HÖHLEN-FORSCHER

Zerstörungswut: Außer den Monstern lassen sich selbst Hindernisse wie die Feuerspeier (links im Bild) zertrümmern.

Bis auf das Anime-Sprite ist die Super-NES-Grafik (oben) mit der PC-Engine-Version (unten) identisch.

Dunkelelf Phades ist der Bösewicht von "Dungeon Explorer 2" auf der Turbo Duo.

Der idyllische Schein trügt: In den Siedlungen klagen Euch monstergeplagte Dörfler ihr Leid.

Jeder Held besitzt einen schwarzmagischen und weißmagischen Zauber. Hier seht Ihr den Black-Magic-Angriffszauber des Kämpfers.

Dungeon-Fieber: Nach der Mega-CD-Version erreichte uns das Super-NES-"Dungeon Explorer". MAN!AC wirft sich gegen die Monsterbrandung und erlebt ein spannendes Action-Adventure.

Es ist kaum sechs Jahre her, da gingen in Japan wackere PC-Engine-Abenteurer auf Dungeon-Exkurs, um dem finsteren Imperator Natas den "Orb of Ora" abzujagen. Schon damals waren die "Gauntlet"-Anleihen des Action-Adventures unübersehbar: Monstergeneratoren spuckten unermüdlich ihre fiese Brut aus und hetzten den Helden durch verwinkelte Labyrinthe. Enthielt die Orginal-Version weder opulente Optik noch stimmungsvoller Musik, wurde die Fangemeinde durch die folgende Turbo-Duo-CD mit Anime-Zwischenspännen und einem rockigen Fantasy-Soundtrack verwöhnt.

"Crystal Beans from Dungeon Explorer" für das Super NES bietet Euch jetzt die schönsten Verliese aus Hudsons Grotten-Kollektion: Wer keine PC-Engine besitzt oder die dicksten Obermotze nochmal killen möchte, findet hier die cleversten Labyrinthe, gefährlichsten Endgegner und schönsten Melodien aus den Vorgängern. Action-Puristen erhalten mit der neuen Edition eine willkommene Abwechslung, die außerdem einen smarten Einstieg ins Action-Adventure-Genre erlaubt. Übersichtlich auf eine Landkarte gepackt, erwarten Euch Wälder, Katakomben und bedrohte Siedlungen. Während Ihr in den Dörfern nach Informationen stöbert, wird in den Verliesen ungehemmt auf Glibber-Monster, Skelette, Golems, Harpien und anderes Getier geballert: Zerstörte Monstergeneratoren verwandeln sich oft in nützliche Extras: Eine schmucke Krone macht Euch intelligenter, eine Axt stärkt Euren Schwertarm, ein beschwingter Stiefel verleiht Euch Flügel. Wer ohne prallen Rucksack in die Endgegnerkammer wandert, sieht das Tageslicht kaum wieder: Zwar hängen die meisten Bosse an einem dünnen Lebensfaden, doch ihre Füße fliegen förmlich über den schlammigen Höhlenboden. Habt Ihr den Obermotz erledigt, steigt durch das Sammeln seines Kristalles Eure Erfahrungsstufe. *rb*



Im Königsschloß wählt Ihr einen von acht unterschiedlichen Charakteren.

BUNTE HELDENTRUPPE

Acht putzige Anime-Heroen brennen darauf, sich für Euch & die gute Sache ins Getümmel zu stürzen: Krieger, Priesterin, Hexe, Magier, Wolfsmensch, Ninja, Elfe und Zwerg wollen entweder alleine oder per Multiplayer-Adapter in Mitspielerbegleitung auf Orb-Suche gehen. Jeder der acht Kämpen streitet mit unterschiedlicher Bewaffnung und persönlichen Zaubersprüchen. Wird Euch der Held zu langweilig, tippelt er ins königliche Schloß zurück und drückt in der Heldenhalle einem Kumpanen die gesammelten Erfahrungskristalle in die Patschehände.

KONAMI®

MEISTER-MACHER

Kramt Eure Fußballschuhe raus, zurrt den Schienbeinschoner fest und legt den Nierenschutz an: Eintracht Konami und Bayern MAN!AC verlosen zwei Traumkonsolen mit hochkarätiger Software.



2. Platz

Der zweite Sieger erhält eine schnucklige Saturn-Konsole mit dem glanzvollen Shoot'em-Up "Parodius". Ebenso wie bei der Playstation-Fassung sind auf der Saturn-CD beide "Parodius"-Arcade-Hits untergebracht.

Vorfahrt für Fußball: Während ganz Deutschland Konamis "International Superstar Soccer" spielt, bringen wir die kommende Konsolen-Generation unters Volk. Wer fünf Fragen zum Thema Konami-Soccer richtig beantwortet und bei der finalen Ziehung etwas Glück hat, erhält eine der allerersten 32-Bit-Systeme, die in Deutschland ausgeliefert werden.



Die Gewinner müssen sich also noch bis Anfang September gedulden, ehe sie ihre Preise in den Händen halten. Dafür erhalten sie die offiziellen PAL-Konsolen mit allem Drum und Dran – und ohne Anschlußprobleme. Um ein paar Tips zur Beantwortung der Fragen zu bekommen, vergnügt Ihr Euch am besten mit dem "Superstar Soccer"-Modul oder lest in dem kompetenten MAN!AC-Testbericht nach.

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, der Einsendeschluß wurde auf den 30. Juni festgelegt. Viel Erfolg wünschen Konami und MAN!AC.



1. Platz

Als erster Preis winkt eine Playstation mit dem Parade-Scroller "Parodius" und dem zweiten Konami-Titel für Sonys 32-Bit-Konsole. Ob's das neue "Probotector" (Codename "Overkill") oder die "Superstar Soccer"-Umsetzung ist, steht leider noch nicht fest.



3. bis 10. Platz

Je ein "Animaniacs"-Modul für Super Nintendo oder Mega Drive – vergeßt bitte nicht, auf der Antwortkarte Euer Spielsystem anzugeben.

11. bis 100. Platz

Je ein Konami Games-Guide. Die unersetzliche Tips & Tricks-Sammlung zu den meisten Game-Boy-, NES-, Mega-Drive- und Super-Nintendo-Titeln von Konami.



DIE FRAGEN

Let the sunshine in: Bei Sonnenschein balgen sich die Kicker am liebsten um den Ball.

1. "Superstar Soccer" könnt Ihr bei unterschiedlichen Wetterbedingungen spielen. Welche Witterung wird nicht simuliert?
- **a.** Schnee
- **b.** Regen
- **c.** Nebel

2. Wieviele Nationalmannschaften stehen bei "Superstar Soccer" zur Wahl?
- **a.** 26
- **b.** 34
- **c.** 18

3. Wieviele vorgegebene Spielsituationen könnt Ihr bei "Superstar Soccer" anwählen und persönlich zu Ende spielen?
- **a.** 3
- **b.** 6
- **c.** 9

Eine vorgegebene Spielsituation wird anschaulich erklärt

4. Welche der folgenden Trainingseinheiten bietet "Superstar Soccer" nicht an?
- **a.** Dribbling
- **b.** Zielschießen
- **c.** Torwarttraining

5. Wieviele Spieler treten pro Mannschaft beim Elfmeterschießen mindestens an, ehe der Sieger feststeht?
- **a.** 3
- **b.** 5
- **c.** 6

Wer genau hinschaut, erkennt in dem Bild die Lösung der fünften Frage.

Schickt die Postkarte mit den hoffentlich richtigen Antworten an:

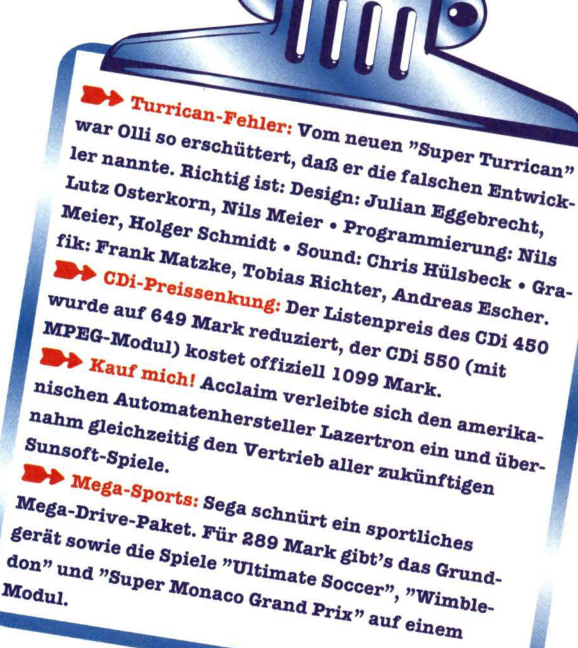
Cybermedia GmbH
Soccer-Shootout
Wallbergstr. 10
86415 Mering



Replay-Station

Ihr wollt "Ridge Racer" mit dem schwarzen Lamborghini fahren, verknotet Euch aber selbst beim einfachsten Cheat die Finger? Dann freut Euch auf Datels neuesten Streich: Das Playstation-"Action Replay" wird in den Memory-Slot der Playstation eingeschoben und soll je Auflage programmierte Cheats für 15 Titel enthalten. Das erste Replay versorgt die Playstation-Gemeinde mit Tricks für folgende Spiele: "Ridge Racer", "Twinbee Puzzle", "A-Train", "Kileak The Blood", "Cosmic Race", "Raiden Project", "Myst", "Kingsfield", "Parodius Deluxe", "Crime Crackers", "Motor Toon Grand Prix", "Space Griffon X9" und "Konami Baseball". *rb*

Action Replay für Playstation Datel, ab April für 79 Mark



Controller-Zukunft?

Wer sich schon jetzt einen Virtual-Reality-Joystick zulegen will, interessiert sich für den "Total Control". Neben futuristischer VR-Auslegung bietet der für Mega Drive und Super Nintendo erhältliche Joystick von Press Any Key ein neuartiges Kontrollsystem. Durch einen freischwebenden Steuerknüppel sind lästige Plazierungsprobleme Vergangenheit. Anstatt Euch an einem stationären System das Handgelenk zu verdrehen, bestimmt Ihr Richtungsänderungen durch simple Hand-Neigung.

Weniger zukunftsweisend, aber dafür bequem sind die "Total Remote"-Infrarot-Pads für Super Nintendo und Mega Drive, die Euch kabelloses Spielvergnügen gestatten. Der Empfänger wird über beide Joypad-Ports angeschlossen und erlaubt die Benutzung von bis zu zwei Joypads gleichzeitig. Das System verspricht selbst bei einer Entfernung von sieben Metern verzögerungsfreie Pad-Abfrage. *rb*

Total Controll (79 Mark) und Total Remote (89 Mark) von Press any Key

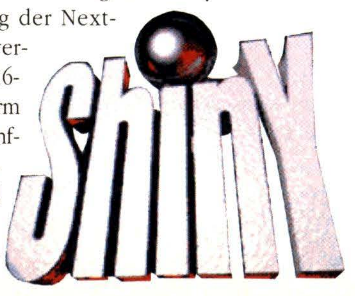
Lizenz-Wurm

David Perrys Wurm sahnt ab: Nachdem im Weihnachts-Geschäft '94 über 500.000 "Earthworm Jim"-Module über den Ladentisch gingen, freut sich der Held über seinen ersten Orden als "Sega-Produkt des Jahres". Kein Wunder, daß Jimmy demnächst auch durch eine PC-Umsetzung (für Windows 95) turnt. Lizenz-Halter Activision verspricht optimalen Grafik- und Soundgenuß, der selbst die "Special Edition" auf dem Mega-CD (Test in MAN!AC 5/95) übertrumpfen soll. Doch damit nicht genug: Während Playmates plant, die Kaufhäuser mit "Earthworm Jim"-Figuren zu überfluten, soll demnächst auch eine Zeichentrickserie von MCA Universal über amerikanische TV-Geräte flimmern.

Wurmige Zeiten für PC-Spieler: "Earthworm Jim" für Windows '95 von Activision

Außer für die Wurmzucht haben sich Shiny und Activision für die Entwicklung einer 3D-Action-Engine zusammengetan. Perry will sich von der konventionellen 3D-Nutzung der Next-Generation-Hardware lösen und verspricht einen neuen Standard. An 16-Bit-Spielen ist Perry nach "Earthworm Jim 2" nicht mehr interessiert, zukünftige Shiny-Spiele sollen ausschließlich für Saturn, Playstation und Ultra 64 erscheinen.

PS: Auch Activisions' "Pitfall" erscheint für Windows '95. *rb*



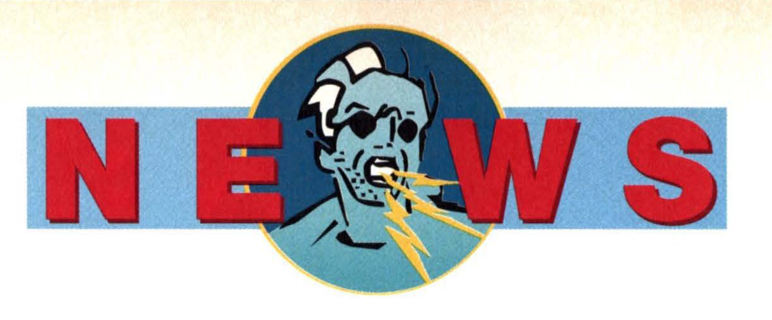
3DO: Billiger & besser?

3DO 2 "Codename Bulldog"	
CPU	Power PC 602 (RISC) 66 MHz Taktfrequenz
Diverse Co-Prozessoren für Grafik und Sound	
Grafik	320x240 bis 640x480 Pixel max. 16,7 Millionen Farben
Sound	DSP (Taktfrequenz: 66MHz)
Preis	zirka 200 US-Dollar

Der 3DO-Nachfolger mit dem aggressiven Codenamen "Bulldog" knurrt: Nach Berichten von einer ersten Demonstration scheint mit der Spezial-Chip-gefüllten RISC-Hardware ein echter Playstation- & Saturn-Killer heranzuwachsen. Als CPU verwendet die Konsole einen Power-PC-Chip, der mit 66 MHz getaktet ist. Ein ASIC-Co-Prozessor unterstützt die CPU bei aufwendigen 3D-Berechnungen. Angeblich ist die Hardware damit in der Lage, eine Million unverkleidete Polygone bzw. gut 500.000 mit Texturen belegte und schattierte Polygone in Echtzeit herumzuwirbeln. Trotz der neuen Architektur garantiert 3DO-Europa-Boß Bob Faber eine hundertprozentige Abwärtskompatibilität des Bulldog zum jetzigen 3DO Interaktiv Multiplayer. Die ersten Update-Cartridges sollen noch Ende dieses Jahres gefertigt werden und rund 200 Dollar kosten.

Ab Anfang Juli in Deutschland: Goldstar 3DO und "FIFA Soccer" für 899 Mark.

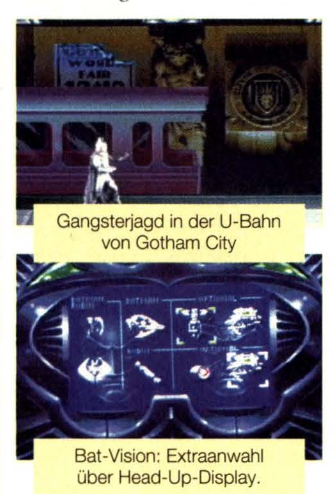
Auch ein kürzlich unterzeichnetes Abkommen zum Technologie-Austausch zwischen der 3DO-Company und dem Chip-Hersteller "Advanced RISC Machines" wird von Industrie-Insidern als ein gutes Zeichen gewertet: Während ARM Zugriff auf die Digital-Video-Encoder-Technik der 3DO-Company erhält, darf 3DO von nun an die ARM6-Architektur in den Interactive Multiplayer integrieren. Das bedeutet zwar keinen Leistungsschub für die gängigen 3DO-Konsole, könnte aber zu verringerten Fertigungskosten und damit einem niedrigeren Verkaufspreis des Gerätes führen. Voraussetzung dafür ist, daß es den 3DO-Ingenieuren gelingt, den Anvil-Custom-Chip (enthält die diversen Grafik- und Sound-Prozessoren des 3DO) mit dem ARM6 zu einem einzigen Baustein zu verschmelzen. Vor 1996 werden wir von einer Kostensenkung jedoch nicht viel spüren: Soeben hat Goldstar für die deutsche Version des Interactive Multiplayer einen Verkaufspreis von 899 Mark (inklusive "FIFA Soccer") bekanntgegeben. Das Goldstar 3DO steht spätestens Anfang Juli, also in nur wenigen Wochen, in den deutschen Fachgeschäften. Die 32-Bit-Schlacht beginnt! *wi*



Batman Forever


In der Bat-Höhle parkt die Fledermaus ihr Bat-Mobil

Bislang einmalig in der Videospiel-Branche: Acclaim produziert in dem hauseigenen Studio zahlreiche Spezialeffekte für den neuen Warner-Brothers-Kinofilm "Batman Returns" und sichert dem dunklen Ritter außerdem einen Videospielauftritt für Super Nintendo und Mega Drive. Versionen für die kommende Konsolen-Generation werden zu einem späteren Zeitpunkt folgen. Für die 16-Bit-Umsetzungen legte sich Acclaim technisch ins Zeug: In einem Blue-Screen-Studio abgedrehte Szenen und Acclaims Motion-Capture-Verfahren sollen für revolutionäre Grafikeffekte und einen spannungsgeladenen Spielverlauf sorgen. Um die technischen Finessen nicht nur den CD-Systemen und dem geplanten Spielautomaten vorzubehalten, ist für beide 16-Bit-Versionen eine Modul-Kapazität von 24 MBit vorgesehen.


Gangsterjagd in der U-Bahn von Gotham City

Bat-Vision: Extraanwahl über Head-Up-Display.

Batman Forever, Acclaim, Super Nintendo/Mega Drive, ab August in Deutschland

Justice League Task Force


Green Arrow gegen Aqua-Man vor idyllischer Kulisse

In Acclaims neuem Beat'em-Up treten die bekanntesten D.C.-Helden gegen den Finsterling Darkseid an: Nachdem Darkseid einen Teil der Helden-Clique gefangen und gegen mechanische Haudrauf-Clones ausgetauscht hat, starten Superman, Batman, Wonder Woman, Green Arrow, Aquaman und Flash in drei unterschiedlichen Spielmodi die Rettungsaktion: Die Story-Variante des Contra-Prüglers führt Euren Helden bei vorgeschriebener Kampf-Folge zu den drei Endgegnern Despero, Cheetah und Darkseid. Im Battle- und im Versus-Modus könnt Ihr außerdem die Bösewichte anwählen und die Hintergrundoptik bestimmen. Neben zahlreichen Schlägen, Tritten und Kombos soll jede Figur mit mindestens vier Comic-gerechten Specials aufwarten.


Im Versus-Modus könnt Ihr die Hintergründe selektieren


Furiose Specials und Animationen in Comic-Manier.

Justice League Task Force, Acclaim, Super Nintendo/Mega Drive, ab Juni in Deutschland

Total Football


Flüssige Kameraschwenks statt festgelegter Ansicht.

Anstatt das Leder über ein starres "FIFA"-Isometrik-Feld zu bolzen, spielt Ihr "Total Football" mit ständigen Kameraschwenks: Das Spielfeld dreht und wendet sich stufenlos in beliebige Richtungen und paßt den Blickwinkel der Spieler-Sprites der neuen Perspektive an. Die Entwickler Jon Ritman und Bernie Drummand versprechen die realistischste und innovativste Fußballsimulation seit langem: Über 2500 gesammelte Animationsphasen, 50 verschiedene Spieler-Kunststücke und authentisches Zuschauer-Gegröle sorgen für atmosphärischen Genuß, während unterschiedliche Wetterverältnisse, Spieler-Fertigkeiten und World-Cup-Turniere Spieltiefe garantieren sollen. In "Total Football" könnt Ihr sogar Euren Empfindungen freien Lauf lassen: Stapft mit dem Kicker auf den Boden oder befehlt den Jubelausbruch..


Die Sprites passen sich der veränderten Perspektive an


Die Geschwindigkeit bleibt trotz Schwenks konstant

Total Football, Domark, Super Nintendo, ab Sommer in Deutschland.

F1 Championship Edition

Menü-Wald für detailverliebte Rennsport-Begeisterte

Galt "F1" bereits 1993 als bis dato schnellstes 16-Bit-Rennspiel, soll die "F1 Championship Edition" nicht nur den Geschwindigkeitsrekord des Vorgängers brechen, sondern die Fans realistischer Rennsimulationen mit zusätzlichen Features verwöhnen: Domark verpaßte der Flitzeroptik mehr dreidimensionale Tiefe und schickt die Boliden auf alle 16 Kurse der Weltmeisterschaft '94. Wechselhaftes Wetter, zwei Blickwinkel (Cockpit und von hinten), Aquaplaning, Luftturbulenz und die Beschädigung individueller Wagen-Partien bei realitätsnahen Crashes beweisen Detailtreue. Die künstliche Intelligenz der gegnerischen Fahrer orientiert sich am Originalverhalten der Stars von '93 und '94.

Die Championship Edition ist schneller als der Vorgänger


Die PS-Größen der Meisterschaft sind mit dabei

F1 Championship Edition, Domark, Super Nintendo, ab Sommer '95 in Deutschland.



Soulstar X

JAGUAR

Wer auf rasante 3D-Weltraum-Action im Space-Opera-Stil steht und einen Atari Jaguar bzw. das Mega 32X besitzt, wartet gespannt auf Core Designs "Soulstar"-Nachfolger für die nächste Konsolengeneration: Gerenderte Gegner und 256 Farben sollen die Grafik des Mega-CD-Titels in den Schatten stellen und Baller-Freaks in ein buntes Action-Universum entführen. Das Raumschiff selbst wurde auf Silicon-Graphics-Rechnern generiert und sollte im Rahmen etlicher Verwandlungsstufen mit Morphing-Effekten protzen. Neben dem Flug in unterirdischen Höhlensystemen sowie Unterwasserleveln zischt Ihr in "Soulstar X" über 20 verschiedene Planetenoberflächen hinweg, die das Betrachterauge mit schneller Fraktal-Grafik verwöhnen.


Plastische Optiken und Fraktallandschaften in "Soulstar X"


Den Wasser-Level kennen wir aus der Mega-CD-Version


Mit dröhnenden Turbinen durch's Planeteninnere.

Soulstar X, Core Design, Jaguar und Mega 32X, ab Juli in Deutschland.

White Men Can't Jump

JAGUAR

Weiße Basketball-Spieler kennen das Problem: Die amerikanischen Profiteams bestehen fast nur aus muskelbepackten schwarzen Hühnen: Für weiße Spieler scheint zwischen den Riesen kein Platz. Konzentrierte sich der Film "White Men Can't Jump" auf die Probleme eines weißen Sportlers, zeigt Ataris gleichnamiges Basketball-Modul die schwarzen Spieler unter sich. Ihr spielt vor einem Quartett unterschiedlicher Szenarien wie Harlem oder Sporthalle rauhe Streetball-Matches, die oft in Beat'em-Up-ähnliche Rangeleien ausarten. Multiplayer-Fans laden Streetball-begeisterte Freunde ein, packen ihre Catbox aus und dunken zu viert um die Wette. Digitalisierter Gossen-Slang soll den fiktiven Charakteren Leben einhauchen und dem harten Straßen-Ambiente Ausdruck verleihen.

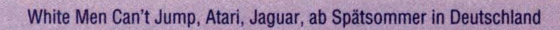


Seriöses Hallen-Match vor johlendem Publikum.



Bei den Harlem-Spielen geht es manchmal brutal zu.

Am Strand feuern Euch vollbusige Schönheiten an.



White Men Can't Jump, Atari, Jaguar, ab Spätsommer in Deutschland

Marco's Magic Football

SN

Nachdem er seinen magischen Fußball bereits durch ein Mega-Drive-Jump'n'Run gerollt hat, zieht es Marco zum Super Nintendo. Bolzt er nicht gerade comicgerechte Gegnersprites um, hüpft er über Abgründe oder weicht Heckenschützen-Bombardements aus. Das Richtige für Jump'n'Run-Fanatiker mit Fußballhang.



Mit dem Ball holt Ihr den Polizisten vom Rad.

Marco's Magic Football, Domark, Super Nintendo, ab Sommer in Deutschland.

Brian Lara Cricket

Nun hat's auch Cricket-Star Brian Lara in die Star-Players-Riege des englischen Sportspielspezialisten Codemasters geschafft: Bietet die Panorama-Perspektive Freiraum für strategische Entscheidungen, sorgen Trainings-Spiele und die Multi-Player-Option für Abwechslung. Detailtreue und Realismus begeistern Cricket-Fans und schicken die Spieler sogar in die obligatorische Lunch-Pause.



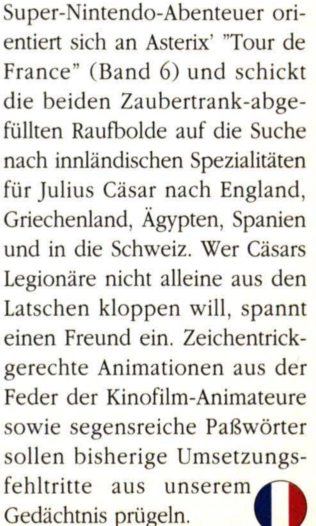
Die feine englische Art in "Brian Lara Cricket"

Brian Lara Cricket, Codemasters, Mega Drive, ab Sommer in Deutschland.

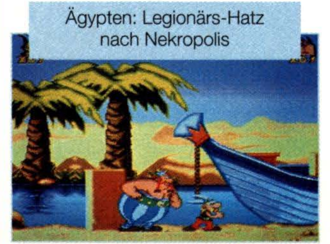
Asterix und Obelix

SN

Nicht umsonst zählt "Asterix"-Zeichner Uderzo (30 Ferraris mit individueller Garage) zu den reichsten Männern Frankreichs: Seine Comic-Alben um die tapferen Gallier verkaufen sich noch heute millionenfach. Infogrames neues Super-Nintendo-Abenteuer orientiert sich an Asterix' "Tour de France" (Band 6) und schickt die beiden Zaubertrank-abgefüllten Raufbolde auf die Suche nach innländischen Spezialitäten für Julius Cäsar nach England, Griechenland, Ägypten, Spanien und in die Schweiz. Wer Cäsars Legionäre nicht alleine aus den Latschen kloppen will, spannt einen Freund ein. Zeichentrickgerechte Animationen aus der Feder der Kinofilm-Animateure sowie segensreiche Paßwörter sollen bisherige Umsetzungsfehltritte aus unserem Gedächtnis prügeln.


Die Einheimischen von Korsika sind schnell beleidigt


In Griechenland bewundert Ihr historische Bauwerke



Ägypten: Legionärs-Hatz nach Nekropolis

Asterix und Obelix, Infogrames, Super Nintendo, ab Sommer in Deutschland.


Mario's Picross™*
Lös das Geheimnis um die versteckten Bilder ...
Neu und exklusiv für Nintendo®
Zeichen, Zeichen auf dem Screen – wer knackt Marios Kniffeldisziplin? Um das Rätsel um Mario's Picross™* zu lösen, mußt Du erst die Zahlencodes auf dem Screen knacken. Knifflige Zahlenpuzzles und magische Felder verbergen geheimnisvolle Bilder. Wenn Du auf Zack bist und wirklich alle Rätsel knacken kannst, bist Du genauso genial wie Mario's Picross™*: Schlaufüchse und Cleverlis – laßt Euch nichts vormachen, und stürzt Euch in den Kniffelwettbewerb! Mario's Picross™*, das pfiffige Rätselspiel für echte Gehirnakrobaten!
GAME BOY
Mario's Picross
PICTURE PUZZLES!
GAME BOY
Nintendo®
Have more fun!
™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1995 Nintendo of America Inc., *© 1995 Nintendo, Ape Inc., Jupiter Co. Ltd.

DIE EUROPEAN



Im Dschungel: Telstars Polygon-Rambo "Lone Soldier" stürmt auf der Playstation durch dreidimensionales Schlachtgetümmel.

Von Hudson zum Videospiel-Newcomer Philips Media: Andreas von Gliszczynski

Im neuen Messegebäude an der Hammersmith Road präsentierten die Hersteller ihre Spiele unter ausladenden Standkonstruktionen. (Im Bild: Ocean)

Die geringe Zahl neuer Produkte und Projekte, über die sich viele Besuche wunderten, lag auch an der ungünstigen Plazierung der ECTS. Von der CES im Januar und dem Spielegroßereignis E3 (Mai) flankiert, mochten in England nur wenige Hersteller umwerfend Neues zeigen. Zudem ist Weihnachten '95 noch weit entfernt.

Ein neues Ausstellungsgelände für eine traditionsreiche Messe: In der "Grand Hall" an der Hammersmith Road hatten die ECTS-Teilnehmer genügend Platz für gewagte Standkonstruktionen und gewaltige Monitor-Wände. Lediglich die deutsche Funsoft-Gruppe (durch eine Heirat mit der englischen Menzies-Tochter THE zu einer paneuropäischen Software-Großmacht angewachsen) residierte im entvölkerten ersten Stock – zehn Meter über dem Rest der Branche blieb noch Raum für die Spiele-Einsteiger der nächsten Jahre. Neben den traditionellen Ausstellern waren diesmal alle Major-Player der Medienbranche mit Hard- und Software-Produkten vertreten: Virgin und Sony, Philips, Bertelsmann und Goldstar, Viacom durch den europäischen Vertrieb CIC und Time Warner gleich durch zwei unabhängig operierende Software-Töchter. Nintendo blieb dem Ereignis fern, ebenso Sega, die ihre Partner mit einem Shuttle-Bus in das nahegelegene HQ in der Cromwell Street karrten. Dort wallte stündlich der Trockennebel zu einer futuristischen Saturn-Präsentation. Nachdem sowohl "Daytona USA" als auch eine Digital Video/MPEG-Karte fertiggestellt sind, steht dem Europa-Release des 32-Bit-Flagschiffs nichts mehr im Wege. Ein Preis wurde nicht bekannt, dafür munkelten Branchen-Insider von einem Mega-Drive-Ausverkauf zum kommenden Weihnachtfest – eventuell geht der 16-Bit-Oldie dann für knapp hundert Mark über den Ladentisch.

Der Wechsel des Messegeländes war symbolisch für den Anbruch einer neuen Videospiel-Ära: Was wir vor einem Jahr prophezeiten ("Modul-Lawine – Zum letzten Mal?", MAN!AC 6/94) hat sich jetzt bestätigt. Das Cartridge-Zeitalter geht mit einer Handvoll liebloser Neuerscheinungen dem Ende entgegen. Vom Ultra 64 abgesehen, wollen nur noch die wenigsten Hersteller Modul-Konsolen unterstützen. Viele (z.B. Psygnosis) haben die Entwicklungsarbeit eingestellt und bereiten sich durch PC-CD-ROM-Titel auf verstärktes Engagement für Playstation und Saturn vor.

PHILIPS

Für eine Überraschung sorgte Philips, die ab sofort Spiele für alle Systeme publizieren. Durch ein Abkommen mit GTE wird Philips alle Produkte der amerikanischen Telefon-Company GTE (u.a. Argonauts "FX Fighters", im nächsten Jahr auch die Filmumsetzung "Tank Girl") in Europa vertreiben. Die Rechte an kommenden "Pac Man"-Spielen erstand Philips durch einen Deal mit Namco; in London zu sehen war das Mega-Drive-Modul "Pac-Attack". Durch diese und zukünftige Partnerschaften möchte sich Philips zum führenden Spiele-Vertrieb in Europa aufschwingen. Neben ehemaligen Sega-Managern (u.a. Ex-Marketing-Chef Alfons Mencke) verstärkt ab sofort der ehemalige Hudson-Statthalter Andreas von Gliszczynski als CDi-Publishing-Director die Deutschland-Zentrale. Ein technisch verbessertes CDi möchte der niederländische Elektronik-Riese aber in absehbarer Zeit nicht vorstellen. In einem Gespräch mit MAN!AC erklärte John Hawkins sich mit den knapp einer Million installierten Grundgeräten zufrieden und sieht darüberhinaus den Markt auch in Zukunft in der Hand von Nintendo. In England ist Philips übrigens jetzt der zweitgrößte

...N TRADESHOW IM UMBRUCH

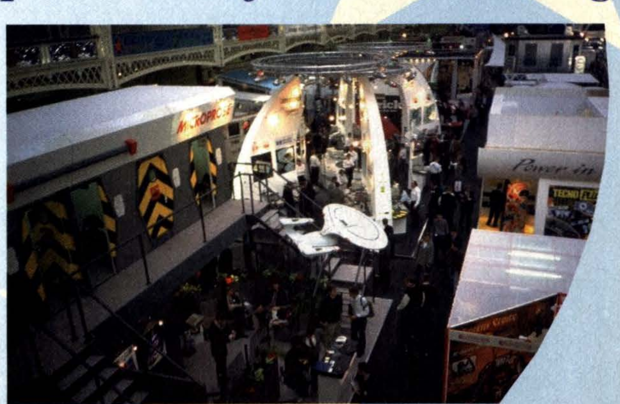
In Mirages "Adrenaline Factor" manövriert Ihr per Kamera eine Gruppe Kampfroboter durch die isometrische Zukunft.

Das 32-Bit-Zeitalter ist angebrochen: Auf der Frühjahrs-ECTS in London hatten die neuen CD-Konsolen die Oldies Mega Drive und Super Nintendo fast schon verdrängt.

Software-Hersteller – fast ausschließlich durch CDi-Titel. Der Software-Nachschub ist auch in Zukunft gesichert: Fertiggestellt sind "Flashback" und das Fantasy-Abenteuer "Kingdom: The Far Reaches", das humoristische "Discword" und das erfolgreiche Zwei-Spieler-Getümmel "Micro Machines". Mit "Creature Shock" hatte Philips dank DV-Cartridge die grafisch beste Version der umstrittenen Science-fiction-Expedition im Programm. Die "Creature Shock"-Erfinder Argonaut sitzen mit "Alien Alley" bereits am nächsten CDi-Projekt. Die Unterstützung durch renommierte Entwickler (u.a. auch Beam/Australien, Bits/GB und Cryo/Frankreich) läßt günstige CDi-Prognosen zu. Außerdem sollen die Preise für alle CDi-Modelle im Herbst leicht gesenkt werden.

BMG

Auch Bertelsmann, mit Zeitschriften- und Buchverlagen, Musik- und Softwarelabels der zweitgrößte Medien-Konzern der Welt, sucht nach Partnern im Spielesektor. Während sich die millionenschwere Luxus-Spieleschmiede Rocket Science mit neuen Projekten Zeit läßt, BMG-Partner Crystal Dynamics die 3DO-Titel "Gex", "Slam'n'Jam" und "Ballz" (Test der Mega-Drive-Version in MAN!AC 10/94) vorbereitet und der französische Entwickler Microids an einem aufwendigen Grafikabenteuer bastelt, wurde mit DMA ein neuer Entwickler ins BMG-Team geholt. DMA, 1986 vom ST- und Amiga-Entwickler David Jones gegründet, machte in den letzten Monaten als Ultra-64-Lizenzhalter von sich reden. Neben den von Nin-





Virtuelle Spielkameraden. Das Playstation-"Mahjong" von Sunsoft wird in Deutschland nicht erscheinen.

Kommende Spiele für das CDi

Titel	Hersteller	Erscheinungsdatum
Flashback	U.S. Gold	2.Quartal
Kingdom: The Far Reaches	Philips	3.Quartal
Thunder in Paradise	Philips	3.Quartal
Secret Mission	Microids	3.Quartal
Micro Machines	Philips	3.Quartal
Discworld	Psygnosis	3.Quartal
World Cup Golf	U.S. Gold	4.Quartal
Lost Eden	Virgin	4.Quartal
Creature Shock	Virgin	4.Quartal
Down in the Dumps	Haiku/Philips	4.Quartal
Demon Driver	Haiku/Philips	4.Quartal
The Dame was Loaded	Beam/Philips	4.Quartal
Dwayne	Bits/Philips	4.Quartal
Dead End	Cryo/Philips	2.Quartal
Alien Alley	Argonaut/Philips	2.Quartal
Rise of the Robots 2	Mirage	4. Quartal
The Smurf	Infogrames	3.Quartal
Shaolin´s Road	Infogrames	3.Quartal
Big Bang Show	Infogrames	3.Quartal



In London bereits spielbar: Das 3DO-Actionspiel "Starfighter 3000" (hier ein Bild der identischen PC-Version)...

Alle Augen auf Sony: Auf einem Riesen-Display und Dutzenden von Monitoren lief die Action-Palette für die Playstation.

Glaubt an den Erfolg des "Interactive Multiplayers". 3DOs Europa-Boß Bob Faber.

...sowie Crystal Dynamics' flott zoomendes 3D-Basketball "Slam'n'Jam '95".

Ursprünglich hoffte Virgin auf die beiden Ultra-64-Spiele von DMA Design. Ob der Entwickler durch seinen BMG-Deal bestehende Verträge mit Virgin verletzte, konnte nicht geklärt werden. Sicher ist jedoch, daß Virgin inzwischen eine eigene Ultra-64-Lizenz besitzt.

tendo gekauften DMA-Produkten laufen zwei weitere U64-Spiele auf dem Entwicklungssystem der "Lemmings"-Erfinder. Diese beiden Titel sind **Nintendo** zu brutal und könnten nun BMG zufallen. Um sich auf den Europa-Release des 3DO vorzubereiten, erwarb BMG die Vertriebsrechte an GTEs Street-Basketball "Jammit", sowie der Action-Flugsimulation "VR Stalker". Letztere, von MAN!AC mit 49 Prozent getestet, wird für Europa sowohl grafisch, als auch spielerisch verbessert.

VIRGIN

Virgin überraschte die ECTS-Besucher mit einem gewaltigen Stand, außerirdischem Personal und hochprozentigen Giftspritzen. Neben dem durchgehend besetzten "Heart of Darkness"-Kino nahm sich der Ausstellungsraum für Konsolen-Titel jedoch kümmerlich aus: "Pinnochio" für das Super Nintendo wandelt auf den Zeichentrick-Pfaden von "Aladdin" und "König der Löwen", "Hooked" ist eine 3D-Golfsimulation, die Nintendo-Fans erstmals mit Gouraud-Schattierung bekannt machen soll. Playstation- und Saturn-Besitzer freuen sich auf die Umsetzungen der Stockcar-Simulation "Nascar Racing" und dem "Super Mario Kart"-verwandten "Super Karts". Gleichzeitig für alle CD-Formate wird "Tilt" entwickelt, ein schillernder High-Tech-Flipper.



Flipper-Freuden in 3D: Virgins "Tilt" entsteht für Sega Saturn und Playstation. Unser Bild zeigt ein PC-Spielfeld.

SONY

Wie angekündigt belegte Sony auf der ECTS den größten Stand: Auf einer Riesenleinwand, ungezählten Monitoren und Hydraulik-Automaten liefen "Ridge Racer", "Toh Shin Den", "Starblade Alpha" & Co., jedoch keine uns bislang unbekannten Spiele. Lediglich hinter verschlossenen Türen gewährte die Sony-Tochter Psygnosis einen Blick auf kommende Produkte: Von unnötigem Ballast befreit (sämtliche Mega-Drive-, Super-Nintendo- und Amiga-Entwicklungen wurden gestoppt), brettert der "Lemmings"-Erfinder mit einer mächtigen CD-Palette in die Zukunft. Doch nicht alle 32-Bit-Fans haben Grund zur Freude: Für das 3DO werden keine Psygnosis-Spiele mehr erscheinen, und auch für den Saturn sieht Pressesprecher Ingo Zaborowski nur noch drei Titel, nämlich "Novastorm", den Nachfolger "Megamorph" (für Fujis CD-Konsole Marty in Japan bereits ausgeliefert) und "Lemmings Play Paintball", ein jugendfreies Carton-"Doom". Letzteres erscheint auch für die Playstation, die Psygnosis mit allen zur Verfügung stehenden Ressourcen unterstützen wird. "Demolish'em Derby", "Wipe Out", "Assault Rigs", "Krazy Ivan" und "G-Police" haben wir Euch bereits in der letzten MAN!AC auf drei Seiten vorgestellt. Vom PC auf die Playstation umgesetzt wird "Lemmings 3D", eine "Virtua"-Version, die sich inhaltlich am genialen ersten Teil (und nicht an der unverdaulichen Fortsetzung) orientiert. Da alle 100 Landschaften als 3D-Modelle angelegt wurden, sind verschiedene Perspektiven und Kameraeinstellungen möglich. So könnt Ihr die wuschelköpfige Horde u.a. aus der Ich-Perspektive begleiten, "Doom" läßt grüßen.

Last but not least, hat sich mit Millenium ein Veteran der englischen Softwareindustrie unter die schützenden Fittiche von Sony Psygnosis begeben: Zukünftige PC- und Playstation-Spiele werden exklusiv von Psygnosis vertrieben. Angekündigt ist u.a. das Grafik-Adventure "Silverload".

VIACOM

Neben einer trendgerechten Palette von PC-CD-Spielen (u.a. "MTV's Club Dead" und "Deep Space Nine") beginnt Viacom über die Tochterfirma CIC den Vertrieb von Modul-Titeln. Die Abenteuer von "Beavis & Butthead" kennt Ihr bereits, als spielbares ECTS-Demo fertiggestellt wurde die Comic-Umsetzung "Phantom 2049". Verschiedene Spieletypen (Side-Scroller, Flug-Levels und 3D-Action) wurden auf das Modul gebannt, das sowohl für Mega Drive als auch für Super Nintendo erscheint. Die Umsetzung des kommenden Michael Crichton-Films "Congo" soll vorabgerenderte 3D-Kamerafahrten enthalten. Erleben wir mit "Congo" das erste 64-MBit-Modul? Das Afrika-Abenteuer ist bis Weihnachten gefilmt...äh...programmiert .



...der Game-Show-Baukasten "Station Invasion", Domarks Flugsimulation "Flying Nightmares"...

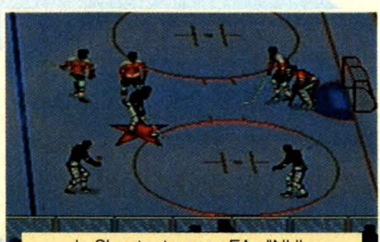


Für Playstation und Saturn werden in Japan massig Denkspiele produziert. Im Bild Sunsofts "Hebereke Popoon". Rechts das Europa-taugliche "Porky Pig".

TIME WARNER

Medien-Krösus Time Warner verwirrte die Fachleute mit der Gründung einer neuen CD-ROM-Tochter: Nach Time Warner Interactive (Zusammenschluß aus Atari Games, Tengen und Warner New Media) und Warner Brother Interactive, wurden die ECTS-Besucher mit Warner Interactive Entertainment konfrontiert. WIE stammt von der Warner Music Group ab und geriet mit dem Kauf des Softwarehauses Renegade (beschäftigt u.a. die Bitmap Brothers und Sensible Software) und der Beteiligung am Hersteller Accolade in die Schlagzeilen. In London bot WIE jedoch lediglich PC-Produkte an.

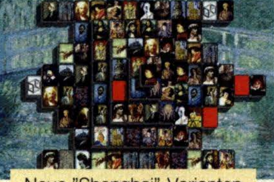
Bleiben wir bei Time Warner Interactive: "Primal Rage", das blutige Prügelspiel um Dinosaurier und Killer-Affen ist der wichtigste Titel im Line-Up und wird gleichzeitig für alle Systeme umgesetzt. Die grafisch erstaunlich akkuraten 16-Bit-Fassungen für Mega Drive und Super Nintendo waren schon spielbar und werden im August auf 24-MBit-Modulen ausgeliefert. Ende November sollen dann auch alle 32-Bit-Umsetzungen in den Geschäften liegen. "Primal Rage" und andere Time-Warner-Titel werden auch für den Jaguar erscheinen: Auf CD erleben Atari-Fans eine Umsetzung des Statistik-verliebten "Wayne Gretzky & the NHLPA All Stars"-Eishockeys, das in diesen Tagen für Super Nintendo und Mega Drive ausgeliefert wird. Alle amerikanischen und sechs internationale Teams mit insgesamt 600 Spielern wurden auf Modul bzw. CD gepackt. Beschleunigt und grafisch verbessert geht die Von-Oben-Raserei "Power Drive Ralley" für den Jaguar auf die Piste. Ein 3D-Schmankerl aus der Spielhalle hatte Time Warner für das 32X im Gepäck: "T-Mek", eine futuristische Panzerschlacht mit Super-Wummen und Robot-Endgegnern.


ImShootout gegen EAs "NHL Hockey 95": "Wayne Gretzky Hockey"

SUNSOFT unterstützt weiterhin alle Systeme. Das wohltemperierte Grafikadventure "Myst" ist in einer pixligeren Mega-CD-Variante fertiggestellt, die Monster & Mutanten-Prügelei "Galaxy Fight" wird für Saturn und Playstation umgesetzt. In "Mazin Mahjong" fordert Ihr die fiktiven Großmeister des Brettspiels heraus, bis Ihr schließlich einem ungeschlagenen Fantasy-König gegenübersitzt. Ihre Warner-Reihe setzt Sunsoft im Sommer mit "Porky Pig's Haunted Holiday" für das Super Nintendo fort, einer Zeichentrick-Umsetzung im bewährtem Jump'n'Run-Ambiente.

Bereits das 16-Bit-"Pitfall" entzückte uns mit eleganten Animationen, saftigen Urwald-Hintergründen und Dschungel-Sound. Nach der akustisch aufgewerteten Mega-CD-Version sind die besten "Mayan"-Abenteuer laut **ACTIVISION** gerade in der Mache: Mit "Background-Ambient-Sound", der Musik oscargekrönter Komponisten und verfeinerter Grafik, sollen 32X-, Saturn- und Jaguar-Varianten die 32-Bit-Fans unterhalten. Auch "Shanghai: Great Moments" basiert auf einem Activision-Oldie und wird durch Hollywood-Animationen, Live-Action-Video und akustischen SFX für die 32-Bit-Generation aufbereitet. Great Moments enthält die Shanghai-Varianten "Action", "Beijing" und "The Great Wall". Die letzten beiden Spielarten findet Ihr auch in "Shanghai: Triple Threat", zusätzlich wird eine reine Zwei-Spieler-Variante auf CD gepackt. "Great Moments" wird bis zum Herbst für Saturn und Playstation umgesetzt. "Zork: Nemesis", die Fortsetzung zum Grafik-Abenteuer "Return to Zork", entführt Euch in eine Welt der 3D-Gebäude und Live-Video-Sequenzen. Ebenfalls auf dem Infocom-Label: "The Great Game", ein Agenten-Thriller basierend auf authentischen CIA-Berichten. Der Polit-Journalist James Adams schreibt am Drehbuch, das im Laufe des Jahres mit bekannten Schauspielern abgedreht werden soll. "The Great Game" wird Anfang 1996 für Saturn und Playstation erscheinen.




Neue "Shanghai"-Varianten für alle Systeme: In "Great Moments" (unten) klotzt Ihr u.a. mit Kunstwerken.

Die linearen Pfade des Interactive Movie verläßt Activision mit "Hockeydrome", ein Echtzeit-Sportspektakel mit Multi-Player-Option. Da die futuristische 3D-Grafik Rechenpower erfordert, wird der Hockey-Verschnitt nur für Playstation, Saturn und 32X ausgeliefert.




"Feverpitch Soccer" begeistert mit Geschwindigkeit und Special-Moves. Rechts durchsucht das Olympia-Maskottchen Izzy ein buntes Jump'n'Run-Land nach den olympischen Ringen.

Gemeinsam mit seinem PC-Player-Kollegen Florian Stangl rannte Robert im Tophorne Tara-Hotel der deutschen **U.S. GOLD**/Selling-Points-Beauftragten Susanne Abagrey in die Arme: Während sich Florian über reichhaltige PC-Infos freute, erfuhr der MAN!AC vom Hüpfspiel-Debüt des Olympia-Maskottchens "Izzy" ("Quest for the Olympic Rings") und dem Lederinferno "Feverpitch Soccer". Nach Roberts Duell mit einem



Enthält die härtesten Szenen der Videospielgeschichte: Segas "Eternal Champions CD".

Nach ausgelassenen Exkrement-Orgien auf dem Mega Drive furzt sich Schleimer Boogerman durch die Super-Nintendo-Umsetzung.

Ab Juni auch für Super Nintendo: Domarks authentisches Motorradspektakel "Kawasaki Superbikes" kommt über Time Warner.

Unrühmliches Ende eines "Virtua Fighter"-Matches: Man beachte den Energiebalken (rechts) von Winnies Kontrahenten.

Bei Atari spielten wir "Power Drive", "Formula 1" und die ersten CD-Titel.

Die 16-Bit-Spiele der Frühjahrs-ECTS

Titel	Hersteller	System	Erscheinungsdatum
Asterix & Obelix	Infogrames	Super NES	2. Quartal
Boogerman	Interplay	Super NES	2. Quartal
Congo	Viacom/CIC	Super NES, Mega Drive	4. Quartal
Feverpitch	US Gold	Super NES, Mega Drive	3. Quartal
Green Lantern	Ocean	Super NES	2. Quartal
Hooked	Virgin	Super NES	3. Quartal
Izzy´s Quest		Super NES, Mega Drive	4. Quartal
Lothar Matthäus Soccer	Ocean	Super NES	2. Quartal
Micro Machines 2 96 Edition	Codemasters	Mega Drive	3. Quartal
Pac-Man 2	Namco/Philips	Mega Drive	2. Quartal
Pac-Attack	Namco/Philips	Mega Drive	2. Quartal
Pete Sampras Tennis 96	Codemasters	Mega Drive	2. Quartal
Phantom 2049	Viacom/CIC	Super NES, Mega Drive	3. Quartal
Pinnochio	Virgin	Super NES, Mega Drive	3. Quartal
Porky Pig's Haunted Holiday	Sunsoft	Super NES	3. Quartal
Primal Rage	Time Warner	Super NES, Mega Drive	3. Quartal
Putty Squad	Ocean	Super NES	2. Quartal
Spirou	Infogrames	Mega Drive	2. Quartal
Super Skidmarks	Codemasters	Mega Drive	3. Quartal
Worms	Team 17/ Ocean	Super NES, Mega Drive	2. Quartal

Auch kleinere Firmen verlassen sich auf das Medium CD: Die Spielproduktion für die kostengünstigen Silberlinge stellt im Vergleich zur Modul-Fertigung ein geringes finanzielles Risiko dar. Die meisten Titel werden für das PC-CD-ROM entwickelt und schnell für Sony Playstation bzw. Sega Saturn umgesetzt.

englischen U.S.Gold-Profispieler entpuppte sich "Feverpitch" als Fun-Soccer in NBA-Jam-Manier mit ruckelfreiem Scrolling, steigerbaren Spielerstatistiken und furiosen Special-Moves.

Für 32-Bit-Fans interessant war die Audienz mit **CORE DESIGN**: Neben den hochgezüchteten Playstation- und Saturn-Umsetzungen von "Soulstar" zeigte man eine spielbare 32X-"BC-Racers"-Version mit aufgepeppter Hintergrundgrafik, sowie die Vorabversionen von "Thunderhawk 2", der dreidimensionalen Panzer-Ballerei "Shellshock", ein Demo des egoperspektivischen Action-Spektakels "Machinehead" und des luftigen "Thunderhawk 3"-Racings.

Die englische Telstar-Gruppe hatte mit Videospielen bislang nur wenig am Hut, wird sich unter dem Label "**TELSTAR** Electronic Studios" (und unter der Führung des langjährigen Ocean-Entwicklungsleiter Gary Bracey) nun aber verstärkt um den Sega- und Sony-Markt kümmern. In London überraschte Telstar neben den CDi-Titeln "Pleasures of Sex" und "Vegas Girls" mit den Playstation-CDs "Lone Soldier", ein dreidimensionales Action-Spektakel mit Polygon-Rambo, und "Raven", einem mittelalterlichen Strategiegetümmel mit 3D-Optik.

Neben dem dominanten Playstation-Stand und dem futuristischen Virgin-Raumhafen belegte der **OCEAN**-Stand einen wesentlichen Teil des Messegeländes. Auf der Monitorwand eines gewaltigen Fernsehturms wurden Trailer zum 140-Millionen-Dollar-Film "Waterworld" gezeigt, in dem Superstar Kevin Costner zum Fischmensch mutiert. Ocean hat sich die Rechte für eine Spielumsetzung gesichert und will Anfang '96 Versionen für Mega Drive und Super Nintendo bringen.

Selbst nach der Auflösung von Commodore (inzwischen von Escom wiederbelebt) produzieren viele englische Firmen weiterhin Software für Amiga und CD 32. Neben dem Amigaverfechter und Bitmap Brother Simon Knight trafen wir in London auch die "Alien Breed"-Erfinder **TEAM 17**. Diese hatten einen frischen Vertrag mit Ocean in der Tasche, der ihre zukünftigen Videospiel-Projekte wie "Worms" und ca.zehn weitere 16-Bit- und Playstation-Titel wie die 3D-Raserei "Rollcage" in den Vertrieb des englischen Software-Riesen legt.

Während die meisten Hersteller schon auf der Playstation herumwurschteln, entwickeln **INFOGRAMES** auch nach "Chaos Control" weiterhin für Philips CDi: Außer einem schlumpfigen Adventure mit aufwendigen Zeichentricksequenzen erscheint die schrille Zeitreise "Bing Bang Show" und der interaktive Prügel-Cartoon "Shaolin's Road". Auf den 16-Bittern tummeln sich die französischen Comic-Helden "Asterix & Obelix" sowie "Spirou & Fantasio".

Die Unbarmherzigen: Psygnosis neues "Lemmings 3D" wurde nicht mehr von DMA, sondern von Clockwork Games entwickelt.

Während **ATARI**-Präsident Tramiel und sein Management-Stab hinter dunkler Verglasung debattierten, vergnügten sich die ECTS-Besucher mit den Jaguar-Neulingen "Ultra Vortex", "Fight for Life" und "Soulstar X", der Lynx-Umsetzung "Blue Lightning" oder einem vernetzten "Doom". Titel wie das Action-Adventure "Highlander" oder die "Creature Shock"-Umsetzung zeigten zwar technisches Potential, sind aber noch Monate von der Fertigstellung entfernt. Marketing-Manager Darryl Still versprach für 1995 50 neue Spiele der über 120 Lizenzpartner. Da über die Hälfte der angekündigten Software (u.a. Warners Automatenumsetzung "Primal Rage") exklusiv für das CD-ROM erscheint, sollten Katzenfreunde auf jeden Fall mit der für Mai '95 angekündigten Erweiterung liebäugeln: Immerhin verspricht Ataris neue Preispolitik den deutschen Käufern das Grundgerät für 379 Mark und das CD-ROM für 349 Mark. Ob der gewichtigste Titel der Jaguar-Welt auf CD erscheint, ist noch ungewiß: Rechtzeitig zur ECTS konnte sich Tramiel die Williams-Zusage für eine "Mortal Kombat 3"-Umsetzung einholen. Neben der Prügel-Orgie "Thea Realm Fighters" erscheinen Oldie-Umsetzungen von Jeff Minter: "Defender 2000" und "Dactyl Joust". *wi/rb*



MAN!AC 6: Software-Überblick

Welche Hits für welche Hardware: 400 internationale Spielprojekte für Sony Playstation, Sega Saturn und Ultra 64, 32X, 3DO und Atari Jaguar in der Kurzübersicht.

MAN!AC 7: Spiele-Entwickler

Wer steckt hinter den Spielehits? MAN!AC besucht führende Entwickler und blickt hinter die Bits & Bytes-Kulissen.

MAN!AC 8: Technik-Perspektiven

Wir vergleichen die technischen Fähigkeiten und Erweiterungsmöglichkeiten – inklusive Facts zu Ultra 64 und 3DO Mk2.

MAN!AC 9: Die offizielle Software-Palette

Spiele in Deutschland: Alle bis Ende 1995 offiziell erhältlichen Titel für Playstation, Saturn und Ultra 64, 32X, 3DO und Atari Jaguar im kritischen Kurztest. Ihre Preise, ihre Stärken und Schwächen.

MAN!AC 10: Hardware-Test

Die Next Generation im Technik-Labor: Was können Ultra 64 und 3DO Mk2, Playstation und Saturn wirklich? Grafik und Sound, Rechenpower und Erweiterungsmöglichkeiten im finalen Vergleich.

TEIL 1: WELTWEITE SPIELE-ENTWICKLUNG

Der Countdown zur 32-Bit-Schlacht läuft: Ab dieser MAN!AC beginnen wir mit einem fünfteiligen "Next Generation"-Report, in dem wir nacheinander das Softwareangebot und die technische Leistungsfähigkeit, das Spaß- und das Marktpotential der 32-Bit-Konsolen vergleichen. In unseren Report miteinbezogen sind der Atari Jaguar und Nintendos Ultra 64. Letzteres wird bis zum Abschluß unserer Serie in MAN!AC 10/95 in allen Details von uns untersucht.

Der "Next Generation"-Report beginnt mit einem Rundgang durch internationale Entwicklungsabteilungen. Wir haben uns für Euch schlau gemacht, welcher Hersteller an welchen Spielen tüftelt, welche Titel umgesetzt werden und welche von Grund auf neu entstehen. In die umseitigen Release-Tabellen wurden nur jene Titel aufgenommen, an deren Fertigstellung kaum Zweifel bestehen, "Ankündigungs-Leichen" wurden hingegen aussortiert. Trotz nächtelanger Telefonate erheben die Spielelisten keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie verschaffen Euch aber bereits einen guten Überblick über die zu erwartende Software-Palette. Wer auf bestimmte Spieletypen steht, kann jetzt schon kontrollieren, auf welcher Konsole seine Lieblinge bald einkehren werden.

NEXT GENERATION REPORT

32 BIT
64 BIT
CD ROM

Gute Aussichten für die Playstation: Viele Originalentwicklungen jedes Genres, namhafte PC-Umsetzungen und allerlei 3D-Experimente versprechen einen verspielten Herbst.

WELTWEITE SOFTWARE

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
NBA Jam Tournament Edition	Acclaim	3. Quartal	32-Bit-Version des vortrefflichen Action-Basketballs
Batman Forever	Acclaim	4. Quartal	nicht bekannt
Revolution X	Acclaim	1996	Scherben bringen Glück: Umsetzung des 3D-Ballerspiel-Automaten um die Hardrockopas von Aerosmith
Alien Trilogy	Acclaim	4. Quartal	Welten im Zusammenstoß: Auf der Alien-Jagd in düsteren 3D-Katakomben a la "Doom"
Hockeydrome	Activision	4. Quartal	Sportspiel mit futuristisch-fiktivem Regelwerk
The Last Bounty Hunter	American Laser	4. Quartal	FMV-Ballerei; wird in den USA zeitgleich mit einem Plastik-Revolver ausgeliefert.
Magic Carpet	Bullfrog	3. Quartal	Action, Zauberei und eine Prise Strategie auf dem fliegendem Teppich
X-Men	Capcom	2. Quartal	Effektgeladenes Marvel-Beat'em-Up: Haut Euch mit Wolverine, Cyclops & Co.
Street Fighter: The Movie	Capcom	3. Quartal	Digi-Helden statt Bitmap-Sprites: Prügelspiel mit allen Stars des Films
Vampire: Darkstalker	Capcom	3. Quartal	Sword, Sorcery & Special Attacks: Der inoffizielle Nachfolger zu "Street Fighter 2"
Cyber War	Coconuts	2. Quartal	nicht bekannt
Motocross	Coconuts	4. Quartal	Rennspiel
Soccer Special	Coconuts	4. Quartal	Fußball
Casino Special	Coconuts	4. Quartal	Glücksspiel
Bowling	Coconuts	4. Quartal	Bowling/Kegeln
Psycho Pinball	Codemasters	1996	Flipper-Simulation
Micro Machines 3	Codemasters	1996	Turbulentes Schnauferl-Rennspiel
Pete Sampras Tennis 96	Codemasters	1996	Tennis
Ernie Els Golf 96	Codemasters	1996	Golf
Scottish Open	Core	3. Quartal	Golf
Soulstar X	Core	3. Quartal	3D-Action im Weltraum und über der Planetenoberfläche
Shellshock	Core	3. Quartal	Panzergrenadiere in der Zukunft: Actionspiel in Echtzeit-3D-Grafik
Thunderhawk 3	Core	4. Quartal	Komplett neugestaltetes Hubschrauber-Gefecht
Machinehead	Core	4. Quartal	3D-Action
Shadows of the Square Table	Crystal Dynamics/BMG	3. Quartal	Interaktiver Zeichentrickfilm
3D Baseball 95	Crystal Dynamics/BMG	3. Quartal	Baseball-Simulation mit viel FMV
Bounty Arms	Data West	2. Quartal	"Mercs"-ähnlicher Baller-Scroller
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	4. Quartal	Das Fußballereignis des Jahres
Formation Soccer	Human	3. Quartal	Sportspiel
Descent	Interplay	4. Quartal	Pfeilschnell durch die Unterwelt: 360°-Actionspiel
Casper	Interplay	4. Quartal	Umsetzung des neuen Spielberg/ILM-Films
Waterworld	Interplay	4. Quartal	Action; Umsetzung des Universal-Films mit Kevin Costner
Cyberia	Interplay	4. Quartal	Lineare Achterbahnfahrt durch grafisch bombastische 3D-Welten. Ihr steuert das Fadenkreuz
Rock'n'Roll Racing 2	Interplay	4. Quartal	Rennspiel in isometrischer 3D-Perspektive für Rüpel- und Rock-Fans
Lost Vikings 2	Interplay	3. Quartal	32-Bit-Fortsetzung zum vergnüglichen Tüftelabenteuer

Magic Carpet (PC-Version)

Darkstalker (Automat)

Descent (PC-Version)

Außerdem erscheinen in Japan noch ungezählte Brettspiel-Umsetzungen – u.a. "Mah Jong Gan Ryuto" (Ascii), "Ideyosuke no Mah Jong Kasuko" (Seta), "Nichibutsu Mah Jong" (Nihon Bussan) und "Go" von Ascii, zahlreiche Pferderenn-Simulationen – z.B. Asciis "Derby Stallion", Spielzeug-Lizenzen (Bandais "Gundam") sowie Rollen- und Abenteuerspiele ("King's Field 2", "Princess Maker 3" von Sony), die in Deutschland nicht offiziell auf den Markt kommen. Höchstwahrscheinlich auf Japan beschränkt sind die Entwicklungsbemühungen von Herstellern wie ArtDink, Jaleco, EA Victor, Bing, Datam Polystar, Peedy, Zoomex, Gust, Altron, Profire, Toei, Nippon Bussan und Right Stuff.

Mit der Softwareversorgung sollten Playstation-Fans keine Probleme haben: Neben den Spielen, die seit 1995 in Japan entwickelt werden, haben Programmierer und Spieldesigner auf der ganzen Welt die Arbeit aufgenommen. Die Entwicklungssysteme lieferte Sony vor Monaten an begabte Teams und gewichtige Hersteller aus. So arbeiten in England Bullfrog, Argonaut und natürlich Psygnosis mit Hochdruck an 32-Bit-gerechten 3D- und Actiontiteln. In Deutschland experimentieren PC-Spiele-Hersteller wie Softgold und Software 2000 mit der potenten Hardware, Entwicklungsteams wie Factor 5, Kaiko oder Neon dürften erste Spiele bis Ende des Jahres fertiggestellt haben.

Betrachtet man das Software-Programm, hat die Playstation hervorragende Karten. Kaum ein Hersteller interessiert sich nicht für das Konsolen-Debüt des Elektronik-Riesen. Mit Saturn und 3DO teilt die Playstation den CD-ROM-Bonus: Erfolgreiche Strategie- und Rollenspiele, Grafikadventures und 3D-Simulationen können ohne großen Aufwand für die Playstation umgesetzt wer-

ENTWICKLUNG FÜR DIE SONY PLAYSTATION

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Soccer	Konami	3. Quartal	Fußball
Dracula X	Konami	4. Quartal	Das beste "Castlevania" aller Zeiten?
Probotector	Konami	1996	Auch die Contra/Probotector-Söldner rüsten sich zum 32-Bit-Gefecht
Magic	Konami	1996	nicht bekannt
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	1996	scrollende Action-Prügelei
3D Basketball	Konami	1996	Basketball
3D Olympics	Konami	1996	Sportspiel-Sammlung
3D Golf	Konami	1996	Golf
Dark Forces	LucasArts	1996	"Star Wars" meets "Doom": Umsetzung des 3D-Actionspiels für PC
nicht bekannt	LucasArts	1996	Futuristisches Sportspiel der "Turrican"-Erfinder Factor 5
Ace Combat	Namco	3. Quartal	actionlastige 3D-Flugsimulation
Ace Driver	Namco	1996	Formel-1-Rennspiel mit "Ridge Racer"-Technik
Game A	Ocean	4. Quartal	Rollenspiel in isometrischer Perspektive; wird momentan bei Neon in Frankfurt entwickelt
Game B	Ocean	4. Quartal	3D-Action-Adventure; wird momentan bei Neon in Frankfurt entwickelt
Metal Jacket	Pony Canyon	2. Quartal	3D-Roboter-Schlacht
Novastorm	Psygnosis	3. Quartal	lineare 3D-Baller-Action mit wuchtiger Grafik
Myst	Psygnosis	3. Quartal	Für meditative Gemüter: Ambient-Grafik-Adventure mit vielen mechanischen und musischen Rätseln.
Lemmings Play Paintball	Psygnosis	4. Quartal	Humoristische "Doom"-Variante um die putzigen Wuschelköpfige
Lemmings 3D	Psygnosis	3. Quartal	Knobel-Abenteuer in flexiblem 3D. Umsetzung des PC-Spiels
Demolish'em Derby	Psygnosis	4. Quartal	3D-Stockcar-Simulation mit massig Crashs & Rempel-Action
Wipe Out	Psygnosis	3. Quartal	superschnelles Science-fiction-Rennspiel
Assault Rigs	Psygnosis	3. Quartal	3D-Duelle in der Zukunft
Krazy Ivan	Psygnosis	3. Quartal	3D-Action
Sentient	Psygnosis	4. Quartal	3D-Adventure
G-Police	Psygnosis	4. Quartal	Cyber-Adventure mit viel Story und einer Prise Action
Mickey Mania	Psygnosis	3. Quartal	32-Bit-Remake des wunderhübschen Disney-Jump'n'Runs
The Necromant	Psygnosis	1996	Rollenspiel im "Elric"-Heroic-Fantasy-Universum
3D Soccer	Psygnosis	4. Quartal	Motion-Capture-Technik liegt dieser Fußball-simulation zugrunde
Silverload	Psygnosis	4. Quartal	Grafikadventure; wird von Millenium für Psygnosis entwickelt
Firefighter	Softgold	1996	Knobel-Jump'n'Run in isometrischer 3D Grafik
Targa	Softgold	1996	Jump'n'Shoot
Aquaspace	Softgold	1996	3D-Action-Adventure
Record of Elfenquest	Software 2000	1996	Massig Parallax-Scrolling, viel Special FX: Action-Jump'n Run a la "Gunstar"
Jumping Flash	Sony	4. Quartal	3D-Jump'n'Run
Gunners Heaven	Sony	2. Quartal	Effektreiches Action-Jump'n'Run á la "Gunstar Heroes"
Red Plasm	Sony	1996	Action
3D Golf	Sony	1996	Golf
Arc the Rad	Sony	4. Quartal	Rollenspiel
Victory Zone	Sony	4. Quartal	nicht bekannt
Wizadry 7: Crusaders of the Dark Savant	Sony	4. Quartal	Umsetzung des klassischen PC-Rollenspiels
1950 American Dream	Sony	4. Quartal	Rennspiel
Galaxy Fight	Sunsoft	3. Quartal	Umsetzung des gleichnamigen Neo-Geo Beat'em-Up
Tokyo Shadow	Taito	4. Quartal	nicht bekannt
Starflight Fantasy	Taito	4. Quartal	nicht bekannt
Zeitgeist	Taito	4. Quartal	3D-Shoot 'em-Up
Comic 3D Race	Takara	1996	3D-Raserei im Funny-Stil
Allegiance	Team 17	4. Quartal	Doom-Clone mit Adventure-Einflüssen
Rollcage	Team 17	4. Quartal	Rennspiel
Raven	Telstar	4. Quartal	mittelalterliches Strategiespiel
Lone Soldier	Telstar	1996	Polygon-Söldner bombt und ballert sich durch Dschungel und fernen Osten
Excalibur	Telstar	3. Quartal	Grafikadventure
Primal Rage	Time Warner	3. Quartal	Dinos, Blut und blaue Augen: Beat'em-Up in der Urzeit
Race Drivin´	Time Warner	4. Quartal	3D-Fahrsimulator nach dem gleichnamigen Atari-Automaten von 1990
Toukon-Retsuden	Tomy	3. Quartal	Wrestling
Virtual Tennis	Tonkin House	3. Quartal	Tennis
Creature Shock	Virgin	3. Quartal	Science-fiction-Abenteuer mit vielen Lasergefechten
Super Karts	Virgin	4. Quartal	Rücksichtslose Gokart-Raserei a la "Mario Kart"
Nascar Racing	Virgin	4. Quartal	Stockcar-Rennspiel
Hoops Basketball	Virgin	4. Quartal	Basketball
Scavenger	Virgin	4. Quartal	Adventure von Cryo ("Captain Blood")
Cool Spot Goes to Hollywood	Virgin	4. Quartal	Jump'n'Run
Elite 3: New Horizon	Virgin	4. Quartal	Im Weltraum hört Euch keiner feilschen: 3D-Handelsimulation
Agile Warrior	Virgin	4. Quartal	Shoot'em-Up
Indy Car Racing	Virgin	4. Quartal	Äußerst realistische Indy-Car-Simulation
Monstrous City	Virgin	4. Quartal	Monster-Prügeleien in der Großstadt
Heart of Darkness	Virgin	1996	Jump'n'Run-Adventure
Complicity	Virgin	1996	3D-Jump'n'Shoot
Olympics	Virgin	4. Quartal	Sportspiel-Sammlung
Zone Raider	Virgin	1996	3D-Hovercraft-Rennspiel
Mortal Kombat 3	Williams	3. Quartal	Beat'em-Up

Bis auf die im Text aufgeführten Spiele-Exoten haben wir in dieser Tabelle alle uns bekannten, in Entwicklung befindlichen Playstation-Spiele aufgenommen. Die kleinen Fähnchen zeigen das Ursprungsland. *Kursiv* gedruckte Namen sind Arbeitstitel und werden bis zum Release durch den richtigen Titel ersetzt.

Nascar Racing (PC Version)

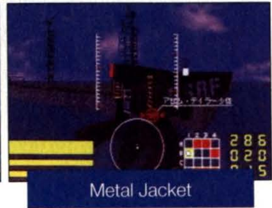
Heart of Darkness (PC)

Mortal Kombat 3

Dark Forces (PC Version)



Air Combat



Metal Jacket

den. Segas 32X und Ultra 64 werden wohl nicht in den Genuß von Speicherplatz-intensiven PC-Krachern wie "Descent", "Magic Carpet" oder "Novastorm" kommen.

Eine Welle von 3D-Spielen rauscht auf Euch zu: Mit "Indy Car Racing" und "Demolish'em Derby" brettert Ihr über den Asphalt, mit "Soulstar X" jagt Ihr durchs All, "Metal Jacket" und "Krazy Ivan" erheben Euch in das Cockpit eines Mech-Riesen. Autorennspiele und 3D-Ballereien dürften sich zu den wichtigsten Playstation-Genres entwickeln.

Daß Prügelspieler nicht vergessen werden, zeigen 3D-Beat'em-Ups wie "Toh Shin Den" und "Tekken", und bald auch Sprite-Schlägereien wie "Mortal Kombat 3" und ein neues "Street Fighter".

Dagegen wird ein großer Teil der in Japan entwickelten Strategie- und Rollenspiele den asiatischen Raum nicht verlassen. Schade, denn für eine Minderheit wären Produkte wie eine angekündigte Go-Simulation sicherlich interessant.

Importeure haben übrigens wenig Chancen: Eine ausgefeilte Länderabfrage wird die Kompatibilität zwischen Hard- und Software aus den USA, Japan und Europa verhindern.

Next Generation Report

32 BIT

64 BIT

CD ROM

Die wichtigsten Hersteller haben dem Saturn ihr Ja-Wort gegeben. Bei Sega selbst arbeiten Teams in Japan und den USA unter Hochdruck an zwei Dutzend neuen Spielen.

Quantum Gate (PC-Version)

Megamorph

Außerdem erscheinen in Japan ungezählte Brettspiel-Umsetzungen (z.B. Segas "Super Real MahJong PV" und "Mah Jong" von Imagineer), zahlreiche Pferderenn-Simulationen ("Derby Stallion" von Ascii und "Hyper Derby" von CSK) sowie Rollen- und Abenteuerspiele ("Princess Maker", System Softs "Master of Monsters"), die in Deutschland nicht auf den Markt kommen.

In Japan entwickeln außerdem die Hersteller Hudson, Ask, Altron, Atlas, Bing, Zoom, Nihon Bussan, Compile, Atlas und JVC/Victor für Segas Saturn.

WELTWEITE SOFTWARE

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
NBA Jam Tournament Edition	Acclaim	3. Quartal	32-Bit-Version des vortrefflichen Action-Basketballs
Alien Trilogy	Acclaim	4. Quartal	Die Alien-Jagd führt Euch in düstere 3D-Katakomben á la "Doom"
Batman Forever	Acclaim	4. Quartal	Umsetzung des neuesten Batman-Films
Revolution X	Acclaim	1996	Scherben bringen Glück: Umsetzung des 3D-Ballerspiel-Automaten um die Hardrockopas von Aerosmith
Hockeydrome	Activision	4. Quartal	Sportspiel mit futuristischem Regelwerk
nicht bekannt	Angel Studios	4. Quartal	nicht bekannt
Virtual GP	Atlas	4. Quartal	Rennspiel
X-Men	Capcom	4. Quartal	Effektgeladenes Marvel-Beat'em-Up: Haut Euch mit Wolverine, Cyclops & Co.
Darkstalker: Vampire	Capcom	4. Quartal	Sword, Sorcery & Special Attacks: Der inoffizielle Nachfolger zu "Street Fighter 2"
Street Fighter: The Movie	Capcom	1996	Digi-Helden statt Bitmap-Sprites: Prügelspiel mit allen Stars des Films
Scottish Open	Core	2. Quartal	Golf
Soulstar X	Core	3. Quartal	Überarbeiteter Nachfolger der 3D-Weltraumschlacht
Shellshock	Core	3. Quartal	Futuristische 3D-Panzerschlacht
Thunderhawk 3	Core	3. Quartal	Komplett neugestaltetes Hubschrauber-Gefecht
Machinehead	Core	3. Quartal	3D-Shoot ´em Up
Solar Eclipse	Crystal Dynamics/BMG	3. Quartal	3D-Action mit viel FMV
Dragons of the Square Table	Crystal Dynamics/ BMG	4. Quartal	Im Land der Drachen: Interaktiver Zeichentrickfilm aus der Feder von Monty Pythons Terry Gilliam
3D Baseball 95	Crystal Dynamics/BMG	3.Quartal	Sport-Simulation mit Major-League-Lizenz
Defcon 5	Data East	3.Quartal	3D-Shooter
Outlaws of the Lost Dynasty	Data East	3. Quartal	Beat'em-Up mit elf Charakteren
Alone in the Dark 2	Electronic Arts Victor	3. Quartal	Grafik-Adventure mit Polygon-Monstern
Quantum Gate	Gyaga	3. Quartal	Obskurer Science-fiction-Interactive Movie; Umsetzung des gleichnamigen PC-Spiels
The Psychotron	Gyaga	3. Quartal	FMV-Adventure mit altertümlichem Spielablauf und lachhafter Story
Blazing Tornado	Human	4. Quartal	Action
Cyberia	Interplay	4. Quartal	Terroristen in der Zukunft: Interactive Movie mit viel Action
Casper	Interplay	4. Quartal	Filmumsetzung; Genre noch nicht bekannt
Nobunaga	Koei	4. Quartal	Detailverliebtes Strategiespiel mit vielen Helden des japanischen Mittelalters
Emit	Koei	3. Quartal	Grafikadventure mit parapsychologischem Hintergrund
Romance of the 3 Kingdoms	Koei	2. Quartal	Strategiespiel: Ob's in Deutschland kommt, ist fraglich
Parodius Deluxe	Konami	2. Quartal	Kombinierte Umsetzung der beiden humoristischen Baller-Automaten

Gut sechs Monate nach der Markteinführung in Japan herrscht zwischen der Software für Segas Saturn und der Sony Playstation wenig Übereinstimmung. Freuen sich Sony-Fans über "Ridge Racer", gehen Sega-Besitzer mit "Daytona USA" (und bald auch "Virtua Racing") auf den Asphalt. Statt "Tekken" und "Toh Shin Den" prügeln sich die japanischen Saturn-Besitzer mit "Virtua Fighter", gegen Sonys "Kileak the Blood" schickte Sega "Daedalus" ins Rennen. Da Sega einen Großteil der Software durch seine eigenen Entwicklungsteams programmieren läßt, gibt es auch in Zukunft eine Menge Exklusiv-Entwicklungen, also Spiele, die Ihr auf keiner anderen Konsole finden werdet. Das Ballerspiel "Panzer Dragoon" gab Import-Freunden bereits einen Vorgeschmack auf Neuentwicklungen von Sega Japan. Mit zunehmendem Engagement amerikanischer Hersteller werden jedoch viele Saturn-Spiele zeitgleich auch für die Playstation erscheinen. Spätestens dann wißt Ihr, welche Hardware technisch mehr auf dem Kasten hat.

Doch auch mittelfristig wird der Saturn die stärkste Unterstützung durch Sega selbst erhalten. Teams in Japan und den USA tüfteln an Automatenumsetzungen und verstärkt auch an eigenständigen und neuartigen Spielkonzepten. Zirka 20 Saturn-Spiele wird Sega bis Ende des Jahres fertiggestellt haben – ein Großteil kommt ohne Umwege schnell nach Deutschland.

Abgesehen von Namco haben in Japan die wichtigsten Software-Häuser mit dem Saturn Brüderschaft getrunken:

ENTWICKLUNG FÜR DEN SEGA SATURN

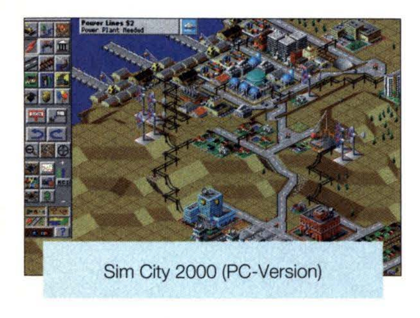
Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Twin Bee Puzzle	Konami	3. Quartal	Die beiden Konami-Helden in einem "Columns"-Verschnitt
Soccer	Konami	3. Quartal	Fußball
Dracula X	Konami	4. Quartal	Das beste "Castlevania" aller Zeiten?
Probotector	Konami	1996	32-Bit-Debüt der beiden Action-Helden
Magic	Konami	1996	nicht bekannt
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	1996	Action-Prügelei
3D Olympics	Konami	1996	Sportspiel-Sammlung
Novastorm	Psygnosis	3. Quartal	Grafisch und akustisch überwältigendes 3D-Ballerspiel
Megamorph	Psygnosis	3. Quartal	Lineares 3D-Ballerspiel, Nachfolger zu "Novastorm"
Lemmings Play Paintball	Psygnosis	4. Quartal	Humoristische "Doom"-Variante um die putzigen Wuschelköpfe
Greatest Nine	Sega	3. Quartal	Bowling
Virtua Cop	Sega	3. Quartal	"Operation Polygon": Dauerballerei auf Polygon-Gangster
Virtua Fighter 2	Sega	3. Quartal	Optisch verschönerte Fortsetzung zur 3D-Prügelei
Grand Chaser	Sega	2. Quartal	Science-fiction-Rennspiel
Shinobi Den	Sega	2. Quartal	Jump'n'Run mit japanischer Kampfkunst gemischt: Das neue Shinobi-Spiel
Virtua Hang On	Sega	1996	3D-Motorrad-Action
Sim City 2000	Sega	1996	Städte-Trauma in der Zukunft – Umsetzung der amerikanischen Wirtschafts-Simulation
Astal	Sega	3. Quartal	Jump'n'Run-Fantasy in Bonbon-Farben
Clockwork Knight 2	Sega	4. Quartal	Jump'n'Run
Bug!	Sega	1996	Jump'n'Run in zoomender und rotierender 3D-Welt
Starcade	Sega	4. Quartal	Action
Pinball Arena	Sega	4. Quartal	Flipper-Simulation
Basketball	Sega	4. Quartal	Basketball
Wing Arms 2	Sega	4. Quartal	3D-Flugsimulation/Action
Virtua Tennis	Sega	1996	Tennis
Masters	Sega	1996	Golf
Fantasy Earth	Sega	1996	nicht bekannt
Ice Hockey	Sega	1996	Eishockey
Cotton 2	Success	4. Quartal	Shoot'em-Up
Guardian Force	Success	4. Quartal	nicht bekannt
Galaxy Fight	Sunsoft	3. Quartal	Umsetzung des gleichnamigen Neo-Geo-Beat'em-Ups

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Virtual Hydlide	T&E/Sega	2. Quartal	Fantasy-Rollenspiel
Darius Gaiden	Taito	4. Quartal	Horizontal scrollender Baller-Alptraum: Umsetzung des jüngsten Teils der fischigen Action-Serie
Keio Yugekitai	Taito	4. Quartal	nicht bekannt
Rayforce	Taito	1996	Effektgeladener Vertikal-Scroller: Umsetzung des neuen Baller-Automaten.
Steamgear Mash	Takara	4. Quartal	3D-Ballerspiel
Witchwood	Team 17	1996	Action-Adventure
Rollcage	Team 17	1996	Rennspiel
Allegiance	Team 17	1996	"Doom"-Clone mit Adventure-Einflüssen
Tecmo Super Bowl	Tecmo	4. Quartal	Baseball
Lone Soldier	Telstar	4. Quartal	3D-Söldner-Action
Race Drivin'	Time Warner	4. Quartal	3D-Fahrsimulator nach dem gleichnamigen Atari-Automaten von 1990
Virtua Racing	Time Warner	4. Quartal	Umsetzung des 3D-Rennspiel-Pioniers
Primal Rage	Time Warner	4. Quartal	Dinos, Blut, blaue Augen: Beat 'em-Up in der Urzeit
4D Boxing	Victor	4. Quartal	Sportspiel in Echtzeit-3D
Rayman	Ubisoft	4. Quartal	Jump'n'Run
Super Karts	Virgin	4. Quartal	Rücksichtloser Go-Kart-Wettkampf
Nascar Racing	Virgin	4. Quartal	Realistische und detailverliebte Stockcar-Rennspiel
Hoops Basketball	Virgin	4. Quartal	Basketball
Scavenger	Cryo/Virgin	4. Quartal	Adventure
Cool Spot Goes to Hollywood	Virgin	4. Quartal	Jump'n'Run
Elite 3: New Horizon	Virgin	4. Quartal	3D-Weltraum-Reise
Agile Warrior	Virgin	4. Quartal	Shoot'em-Up
Indy Car Racing	Virgin	4. Quartal	Äußerst realistische Indy-Car-Simulation
Monstrous City	Virgin	4. Quartal	Monster-Kämpfe in der Großstadt
Complicity	Virgin	1996	3D-Jump'n'Shoot
Olympics	Virgin	4. Quartal	Sportspiel-Sammlung
Heart of Darkness	Virgin	1996	Jump'n'Run-Adventure in prächtiger 3D-Umgebung
Zone Raider	Virgin	1996	3D-Hovercraft-Rennspiel
Creature Shock	Virgin	4. Quartal	Actionlastige Planeten-Expedition mit vielen Außerirdischen in 3D
Overdrive	Zoom	4. Quartal	Rennspiel

Primal Rage (Automat)

Super Karts (PC-Version)

Bis auf Japan-only-Spiele haben wir in die Tabelle alle uns bekannten, in Entwicklung befindlichen Spiele aufgenommen. *Kursiv* gedruckte Namen sind Arbeitstitel.



Sim City 2000 (PC-Version)

Indy Car Racing (PC-Version)

Konami und Capcom, Taito und Data East. Hudson hat sich sogar dazu entschlossen, nur Saturn und Ultra 64 zu unterstützen und der Playstation keine Beachtung zu schenken. Momentan hat der "Bomberman"-Erfinder ein Rollenspiel in der Entwicklung, das wahrscheinlich jedoch nicht in Europa erscheinen wird.

Außerhalb Japans wurden die Entwicklungssysteme leider erst spät ausgeliefert, sodaß der Saturn bei Programmierern in Frankreich, Deutschland und England gegenüber der Playstation etwas ins Hintertreffen geriet. In Deutschland beschäftigt sich z.B. noch kein Hersteller mit einem Saturn-Projekt. Auf der anderen Seite sitzen gerade im spielefreundlichen England eine Menge traditionelle Sega-Verbündete, die nur darauf warten, neben einem Sony-Entwicklungssystem auch die Saturn-Ausrüstung zu erhalten.

Saturn-Freunde erwartet also eine vielfältige Softwarepalette: Von Beat'em-Up und 3D-Ballerspiel bis zu Sportsimulationen und Grafik-Adventures wird ab Herbst jeder Spieletyp in Deutschland vertreten sein. In Japan existieren zudem zahlreiche Pferderenn- und Strategiespiele sowie die Mahjong-Simulationen. Knapp ein Drittel der gegenwärtig in Fernost geplanten Software ist nicht für den Export bestimmt.

Vielleicht wird auch Segas MPEG-Cartridge noch in diesem Jahr ausgeliefert, die den Saturn in ein digitales Videoabspielgerät verwandelt. Die bislang rund 50 in Deutschland erschienenen Video-CDs machen die 32-Bit-Konsole dann auch für den Filmfreund interessant.

32 BIT

64 BIT

CD ROM

Next Generation Report

Die gewaltige Spielebibliothek ist der Trumpf des 3DO. Ist auch im Zeitalter von Playstation und Saturn der Software-Nachschub noch gesichert?

Weltweite Software

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Station Invasion	3DO	2. Quartal	Bastelt Euch eine eigene Game Show. Ein Interactive Movie im wahrsten Sinne des Wortes.
Killing Time	3DO	2. Quartal	3D-Action: "Monster Manor" meets "7th Guest"
Battlesport	3DO	3. Quartal	3D-Action, ähnlich "Cybersled"
Blade Force	3DO	3. Quartal	nicht bekannt
Shoot Out at Old Tuscon	American Laser	4. Quartal	Interactive Movie-Ballerei
Drug Wars	American Laser	2. Quartal	Interactive Movie-Ballerei
The Last Bounty Hunter	American Laser	3. Quartal	Interactive Movie-Ballerei
Madison High	American Laser	4. Quartal	Videospiel für Mädchen
Mazer	American Laser	3. Quartal	Interactive Movie-Ballerei
Po´ed	Any Channel	2. Quartal	"Doom"-Clone
Doom	Art Data	3. Quartal	Der Gore-Klassiker, mit FMV-Sequenzen aufgepeppt.
Doom 2	Art Data	4. Quartal	3D-Action: Noch härter, noch schwerer
World Cup Special	Coconuts	3. Quartal	Fußballsimulation
Lost in Time	Coktel/Zoom	2. Quartal	Kriminalistischer Interactive Movie
Slam 'n' Jam	Crystal Dynamics	2. Quartal	Zoomendes & rotierendes 3D-Action-Basketball
Flying Nightmare	Domark	2. Quartal	Militärische Flugsimulation
Hell	Gametek	3. Quartal	Grafik-Adventure: Prominent besetztes FMV in Verbindung mit vorberechneter 3D-Grafik
Magic Carpet	Electronic Arts	3. Quartal	Fantastischer Teppichflug-Simulator mit viel Zauberei und Action
Space Hulk	Electronic Arts	2. Quartal	Strategiespiel nach Motiven der "Warhammer 4000"-Brettspiele
Wing Commander 3	Electronic Arts	2. Quartal	Das größte Wing Commander: 3D-Weltraumschlachten und FMV-Rahmenhandlung .

Flying Nightmare

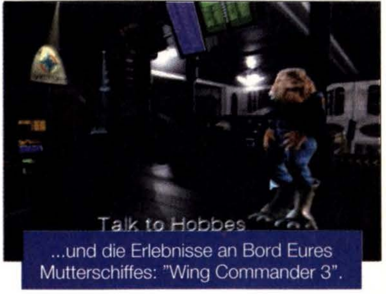
Doom

Hell (PC-Version)



Aufwendige Inszenierung: Charakterdarsteller Malcolm McDowell...

...und ein Dutzend weitere Schauspieler bestimmen das neueste und teuerste "Wing Commander". Im Mittelpunkt stehen die 3D-Raumgefechte...



...und die Erlebnisse an Bord Eures Mutterschiffes: "Wing Commander 3".

Über mangelnde Software können sich die knapp 500.000 3DO-Besitzer in Japan und den USA nicht beklagen: Von "Wing Commander" bis "Street Fighter 2" wurde für Ihr System bereits aus jeder Spielegattung ein herausragender Titel umgesetzt. Neben den Konvertierungen (80% kommen aus dem PC-Lager, der Rest aus der Spielhalle) ertüfteln Hersteller in Japan und den USA auch neue Spielkonzepte. Eine "Killer Application", also ein überragendes Spiel, das nur für das 3DO erhältlich ist, ist jedoch nicht in Sicht. Die beachtliche Softwarepalette besteht zum Großteil aus Titeln des oberen Mittelmaßes. Der Durchschnitt aller in MAN!AC getesteten 3DO-Spiele steht momentan bei 63 %.

Auch in Zukunft werden die Hersteller Spiele für das 3DO umsetzen, aber kaum von Grund auf neu programmieren. Ansich ist das nicht schlecht, denn so erhalten 3DO-Besitzer die Spiele, die auf dem PC bereits erfolgreich waren. Nach "Rebel Assault", "Theme Park" und "Novastorm" sind momentan "Doom" und "Doom 2", "Magic Carpet" und

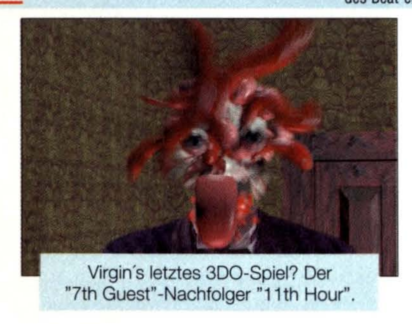
ENTWICKLUNG FÜR 3DO

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Alone in the Dark 2	Infogrames	3. Quartal	Action-Adventure mit 3D-Geistern
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	4. Quartal	Laut dem Hersteller stellt das neue "FIFA" optisch und spielerisch alles in den Schatten
NHL Hockey	Electronic Arts	4. Quartal	Die lang überfällige 3DO-Version der ungeschlagenen Hockey-Simulation
Foes of Ali	Electronic Arts	4. Quaral	Boxen
Casper	Interplay	4. Quartal	Umsetzung des Geisterfilms aus Steven Spielbergs Amblin-Produktionsfirma
Cyberia	Interplay	2. Quartal	Terroristen in der Zukunft: Interactive-Movie mit viel Action
Kingdom: The Far Reaches	Interplay	2. Quartal	Interactive Movie
Dragon Lore	Mindscape	3. Quartal	Adventure mit Rollenspiel-Einflüssen
Romance of the 3 Kingdoms	Koei	3. Quartal	Strategiespiel vor dem Hintergrund fernöstlicher Legenden
Policenauts	Konami	3. Quartal	Grafik-Adventure, inoffizielle Fortsetzung zu "Snatcher"
Rise of the Robots 2	Mirage	4. Quartal	Roboter-Beat'em-Up
Adrenalin Factor	Mirage	4. Quartal	Roboter-Schlachten in isometrischem 3D: Viel Action & eine Prise Strategie
Daedalus Encounter	Panasonic	3. Quartal	Interactive Movie mit Tia Carrere
Ballz	PF Magic/ BMG	3. Quartal	Lustiges 3D-Beat'em-Up um kugelige Kampfsport-Akrobaten
F1 Grand Prix	Pony Canyon	4. Quartal	Rennspiel
Space Ace	Readysoft	2. Quartal	Actionreicher Interactive Movie
Dragon Tycoon Edge	Sala	2. Quartal	Obskur-esoterisches 3D-Grafik-Adventure
Star Trek	Spectrum Holobyte	3. Quartal	Verspätetes Spiel um die "Next Generation"-Helden
Panzer General	SSI/ Mindscape	3. Quartal	Hervorragendes Hexfeld-Strategiespiel mit bedenklicher Thematik (2. Weltkrieg)
Slayer 2	SSI/ Mindscape	4. Quartal	Fortsetzung zum Fantasy-"Doom" mit erweiterten Rollenspiel-Elementen
11th Hour	Virgin	3. Quartal	Fortsetzung zu "7th Guest"
Creature Shock	Virgin	2. Quartal	Laserhaltige Alien-Expedition
Lost Eden	Virgin	2. Quartal	Im Land der braven Dinosaurier: New-Age-Abenteuer von den "Dune"-Erfindern Cryo
Pyramid Intruder	Taito	3. Quartal	Lineares 3D-Ballerspiel, ähnlich "Novastorm" und "Starblade"
Primal Rage	Time Warner	4. Quartal	Duell der Dinos: Blutrünstige Umsetzung des Beat'em-Up-Automaten

Die Angaben zum Erscheinungstermin stützen sich wie immer auf Hersteller-Aussagen. Ob diese jedoch eingehalten werden, können wir leider nicht beurteilen.


Von der 3DO-Fangemeinde sehnlichst erwartet: "Doom"-Clone "Po'ed" entführt Euch in eine frei begehbare 3D-Umgebung.

In Japan außerdem Spiele der Hersteller: Koei, Micro Cabin, Warp, Ematic, Multi Soft und Amuse.


Virgin's letztes 3DO-Spiel? Der "7th Guest"-Nachfolger "11th Hour".


Panasonic's Interactive Movie "Daedalus Encounter" mit Tia Carrere.

Für den deutschen Markt nicht geeignet: Interactive Gameshow "Station Invasion".

"Wing Commander 3" in Arbeit. Letzteres erscheint in diesen Tagen, "Doom" müßte bis zum Deutschland-Start des 3DO ebenfalls fertig sein. Womit wir bei einem anderen Thema wären: In der 3DO-Bibliothek findet Ihr zahlreiche Spiele, die in Deutschland nicht erscheinen werden: Beide "Doom"-Versionen landeten in allen Formaten auf dem Index, die Trash-Prügelei "Way of the Warrior" (unter amerikanischen 3DO-Fans Kult) wird den gleichen Weg gehen wie das große Vorbild "Mortal Kombat" und auch dem spielerisch ausgeklügelten "Return Fire" geben wir unter dem strengen Blick der deutschen Eltern und Jugendämtern keine Überlebenschance. In Amerika wirbt die 3DO-Company mit dem schonungslosen Blut & Gewalt-Appeal der Spiele. Das könnte der Konsole in Deutschland zum Verhängnis werden, denn auch die Titel der nächsten Monate, "Drug Wars" und "Hell", "Panzer General" und "Killing Time" lassen brisante Inhalte vermuten. Letzteres gilt übrigens in der PC-Version als eines der besten Strategiespiele der letzten Jahre. Last but not least ist entscheidend, welche 3DO-Spiele im Herbst in Europa in den Handel kommen. Wählen die Hersteller nur die besten Produkte für eine Plazierung in den hiesigen Kaufhaus-Regalen, haben 3DO-Besitzer bis Weihnachten eine hervorragende Auswahl. Lest in der MAN!AC 8/95, welche Produkte hierzulande offiziell erscheinen und was sie kosten.

MAN!AC fordert:

1. *Preisreduzierung der Hardware zum Deutschland-Start auf maximal 600 Mark.*

2. *Multi-Player: Verstärkt 3DO-Titel für zwei, drei oder mehr Spieler.*

3. *Abenteuer- und Rollenspiele sowie Interactive Movies müssen in komplett deutschsprachigen Versionen erscheinen.*

4. *Parallel zum Deutschland-Start muß auch die MPEG-Cartridge zu einem fairen Preis (unter 300 Mark) auf den Markt kommen.*

DIGITAL VIDEO FÜR DAS 3DO

In den USA sind soeben die MPEG-Cartridges für das Panasonic- sowie Goldstar-3DO erschienen, die untereinander nicht austauschbar sind. Zum Preis von umgerechnet 350 Mark erlaubt Euch das Zubehör, Filme und Musik-Videos auf Eurer Konsole zu betrachten. Die meisten der rund fünfzig bislang erhältlichen Video-CDs laufen problemlos, in Einzelfällen können 50/60-Hz-Probleme auftreten. Spiele, die MPEG bzw. Digital Video unterstützen, sind zwar theoretisch möglich, bislang aber noch von keinem Hersteller angekündigt.


Gut zwei Dutzend Musik-Videos sind als Video-CD erhältlich (im Bild: Bon Jovi).


Harrison Ford hat in dem Spielfilm "Stunde der Patrioten" wenig zu lachen

NEXT GENERATION REPORT

32 BIT
64 BIT
CD ROM

Das große Fragezeichen auf dem Spielemarkt: Wird das Ultra 64 zum 32-Bit- und CD-ROM-Killer oder erlebt der Marktführer im Herbst seine erste große Schlappe?

ULTRA 64

Auch sechs Monate vor dem Release sind lediglich Eckdaten um das Ultra 64 bekannt. Ebenso geheimnisumwittert ist das Software-Line-Up von Nintendo und seinen "Dream Team"-Lizenznehmern. Die Spiele in unserer Tabelle befinden sich mit Sicherheit in der Entwicklung. Daneben hat Nintendo bei DMA in England und den Angel Studios in den USA insgesamt vier weitere Spiele in Auftrag gegeben.

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Frank Thomas Big Hurl Baseball	Acclaim	1996	Baseball
Turok	Acclaim	4. Quartal	Umsetzung der Comic-Abenteuer des gleichnamigen Dino-Jägers
Ghouls'n' Ghosts	Capcom	1996	64-Bit-Debüt des sprunggewaltigen Ritters mit der beblümten Unterhose
Super Street Fighter	Capcom	1996	Eine exklusive Neuauflage des charismatischen Beat´em-Up-Klassikers
nicht bekannt	DMA/ BMG	1996	Action
nicht bekannt	DMA/ BMG	1996	Jump'n'Run
Robotech	Gametek	1996	Haushohe Roboter auf Kollsionskurs: 3D-Action
Castlevania	Konami	1996	Neue Abenteuer mit dem Vampirjäger
Star Wars: Hoth	LucasArts	1996	Das Imperium schlägt zurück: 3D-Action auf dem Eisplaneten Hoth.
Monster Dunk	MIndscape	1996	Fantasy-Basketball
Pilotwings 2	Nintendo	4. Quartal	Action-Flugsimulation
Waterworld	Ocean	1996	Umsetzung des teuersten Films aller Zeiten
Final Fantasy	Square	1996	Neuauflage des Edel-Rollenspiels
Red Baron	Sierra	1996	Tollkühne Männer: Action-Flugsimulation vor dem Hintergund des ersten Weltkriegs.
Top Gun: A new Adventure	Spectrum Holobyte	1996	Flugsimulation
Stacker	Virgin	1996	nicht bekannt
nicht bekannt	Virgin	1996	3D-Spiel nach prominenter Lizenz
Killer Instinct	Williams	4. Quartal	Echtzeit-berechnete Umsetzung des Beat´em-Up-Automaten
Cruis´n USA	Williams	4. Quartal	Rennspiel. Gegenüber dem gleichnamigen Automaten verbessert.
Ultra Doom	Williams	4. Quartal	U64-only-Remake des indizierten PC-3D-Actionspiels

Bei *kursiv* gedruckten Namen handelt es sich um Arbeitstitel, nicht um die endgültigen Spielenamen.

Skeptisches Warten auf Nintendo: Durch die Festlegung auf Module als primäres Speichermedium fing sich Nintendo eine Menge Kritik von der CD-freundlichen Spieleindustrie ein. Während sich CD-ROM-Spiele zwischen PC, 3DO, Playstation und Saturn problemlos umsetzen lassen und ganze FMV-Filme und CD-Soundtracks von einer Version in die andere übernommen werden, sind die Hersteller in Bezug auf Ultra-64-Konvertierungen skeptisch. Wer jetzt ein reines CD-Spiel (egal für welches System) entwickelt, kann sich auf den Erlös von knapp einem halben Dutzend anderer Versionen verlassen. Davon profitieren die neuen CD-Systeme, aber auch Hardware-Oldies wie das CDi, für das zahlreiche PC-Titel erscheinen. Das Ultra 64 ist in diesem Umfeld isoliert.

Auf der anderen Seite vertrauen eine Menge wichtige Firmen auf Nintendos neues Flagschiff. Ähnlich wie vor der Einführung des Super Nintendo erhielt nur ein ausgesuchtes Grüppchen von Herstellern die Erlaubnis, für das Ultra 64 zu entwickeln. Das sichert dem kleinen "Dream Team"-Zirkel den Umsatz in den kritischen Monaten unmittelbar nach der Ultra-64-Markteinführung. In diesem Zeitraum werden ausschließlich



Wird von Williams für das Ultra 64 komplett überarbeitet: "Doom" (Im Bild die indizierte PC-Version).

sorgfältig produzierte Spiele erscheinen, eine Inflation liebloser Fließband-Produkte ist ausgeschlossen. Um ganz sicher zu gehen, läßt Nintendo seinen Lizenznehmern nur Ultra-64-Exklusiv-Produkte durchgehen – Umsetzungen gibt's mittelfristig also nicht.

Abgesehen von den Automaten-Vorläufern "Cruis'n USA" und "Killer Instinct", wurden Presse und Öffentlichkeit noch keine Ultra-64-Projekte gezeigt. Die Auswahl der Lizenznehmer und deren ersten U64-Titeln scheint jedoch sorgsam durchgeführt: Aus Amerika kommt eine Nintendo-Version von "Doom" und ein neues "Star Wars"-Actionspiel von LucasArts, aus Japan Rollenspiele der Hersteller Square und Hudson (letzteres nicht in Deutschland), sowie Jump'n'Runs von Capcom und Konami. Daneben werden – ähnlich wie auf der Playstation – 3D-Simulationen, Renn- und Actionspiele einen Boom erleben.

MEGA 32X

Umsetzungen und Updates: 1995 wird sich entscheiden, ob das 32X aus dem Schatten des Mega Drive tritt oder langfristig ein Mauerblümchendasein fristet.

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Alien Trilogy	Acclaim	3. Quartal	3D-Action
Alone in the Dark	Interplay	3. Quartal	Adventure
Batman forever	Acclaim	4. Quartal	Jump'n'Shoot
BC Racers	Core Design	2. Quartal	Rennspiel
Blackhawk	Interplay	2. Quartal	Action
Brutal	Gametek	2. Quartal	Prügelspiel
Bump & Run Driving	k.A.	3. Quartal	Rennspiel
Casper	Interplay	4. Quartal	keine Angabe (Filmumsetzung)
Clayfighter 2	Interplay	2. Quartal	Prügelspiel
College Basketball	Electronic Arts	3. Quartal	Basketball
College Football	Electronic Arts	3. Quartal	American Football
Dragon's Lair 2 (CD)	Readysoft	3. Quartal	Interactive Movie
Fahreinheit (CD)	Sega	3. Quartal	Interactive Movie
Frank Thomas Baseball	Acclaim	3. Quartal	Baseball
Helioblades	k.A.	3. Quartal	keine Angabe
Hockeydrome	Activision	4. Quartal	Cyber-Eishockey
Incredible Hulk 2	U.S. Gold	3. Quartal	Jump'n'Shoot
Izzy's Olympic Quest	U.S. Gold	3. Quartal	Jump'n'Run
Jet Ski Rage	Velocity	3. Quartal	3D-Rennspiel
Kingdom: The Far Reaches	Interplay	3. Quartal	Adventure
Loadstar	Rocket Science	2. Quartal	Interactive Movie
Midnight Raiders (CD)	Sega	3. Quartal	Interactive Movie
Motherbase	Sega	3. Quartal	Ballerspiel im "Zaxxon"-Stil
NBA Jam Tournament	Acclaim	2. Quartal	Basketball
NFL Quarter-back Club	Acclaim	2. Quartal	American Football

Titel	Hersteller	Erscheint:	Anmerkung
Pinoccio	Virgin	3. Quartal	Jump'n'Run
Pitfall: Mayan Adventure	Activision	3. Quartal	Jump'n'Run
Power Rangers (CD)	Sega	3. Quartal	Action
Primal Rage	Time Warner	4. Quartal	Prügelspiel
R.B.I. Baseball 95	Time Warner	3. Quartal	Baseball
Rayman	Ubisoft	3. Quartal	Jump'n'Run
Revolution X	Acclaim	3. Quartal	Action
Romance of the 3 Kingdoms	Koei	3. Quartal	Strategie
Scottish Open	Core Design	2. Quartal	Golf
Shadow Squadron	Sega	3. Quartal	3D-Action
Shellshock	Core Design	4. Quartal	3D-Panzer-Action
Slam City (CD)	Acclaim	2. Quartal	FMV-Basketball
Soulstar X	Core Design	3. Quartal	3D-Action
Spectre VR	Velocity	3. Quartal	3D-Ballerei für zwei
Star Trek: Starfleet Academy	Interplay	3. Quartal	Strategie
Surgical Strike (CD)	Sega	3. Quartal	Interactive Movie
T-Mek	Time Warner	3. Quartal	3D-Action für zwei
Thunderhawk 3	Core Design	3. Quartal	3D-Action
Tomcat Alley (CD)	Sega	3. Quartal	FMV-Flugzeug-Action
Toughman Contest	Electronic Arts	2. Quartal	Boxsimulation
Virtua Fighter	Sega	4. Quartal	3D-Prügelspiel
Wing War	Sega	3. Quartal	keine Angabe
Wirehead (CD)	Sega	3. Quartal	Interactive Movie
World Series Baseball	Sega	3. Quartal	Baseball
WWF Raw	Acclaim	2. Quartal	Wrestling

Die Angaben zum Erscheinungstermin stützen sich wie immer auf Hersteller-Aussagen. Ob diese jedoch eingehalten werden, können wir leider nicht beurteilen.

Während sich die Gelehrten streiten, ob die Einführung des Mega 32X ein Jahr vor der Saturn-Veröffentlichung taktisch klug war, wählen die Käufer aus mittlerweile zwei Dutzend 32X-Modulen. Angesichts der bisherigen Spiele-Palette haben sie jedoch wenig Grund, in Euphorie auszubrechen. Lediglich Sega konnte eine Handvoll Titel vorstellen, die exklusiv fürs 32X entwickelt wurden – einige davon waren spielerisch und optisch wenig überzeugend.

So mußten sich die 32X-Besitzer bislang mit vielen lieblosen Updates bekannter Mega-Drive-Module abfinden, Ausnahmen wie "Virtua Racing Deluxe" bestätigen die Regel. Auf der CD-Seite blieb Sega ihren Anhängern noch alles schuldig: Lediglich Digital Pictures hat einige 32X-CDs ausgeliefert (siehe Tests in dieser Ausgabe), die seit einem halben Jahr angekündigten Interactive Movies à la "Surgical Strike" oder "Fahrenheit" lassen auf sich warten.



Clayfighter 2 (Interplay)



Motherbase: Eine schnucklige Polygon-Variante von "Viewpoint"

Motherbase

Motherbase

Sieht man sich die Liste mit kommender Software an, fehlen die japanischen Spieleanbieter. In Fernost sind die Programmierer auf Saturn und Playstation geeicht, außer Sega entwickelt kaum einer für das 32X. Dagegen stehen die Amerikaner dem 32-Bit-Aufsatz wesentlich aufgeschlossener gegenüber: Sie kündigen eine ganze Reihe von Spielen an, die jedoch zu 80 Prozent Umsetzungen von Mega-Drive-Titeln sind. So wird es ganz alleine von Sega anhängen, ob das 32X den 32-Bit-Urknall im Herbst überlebt. Sollten bis dahin nicht einige hochkarätige Module (Frei nach dem Motto: "Das Spiel muß ich haben, also kaufe ich mir die Hardware dazu!") exklusiv für das 32X erschienen sein, dann droht ein schneller Abgesang. Technisch ist das 32X den 16-Bittern klar überlegen – nur müssen es die Programmierer gelegentlich unter Beweis stellen.

Es ist anzunehmen, daß Sega intern an weiteren 32X-Titeln arbeitet, die noch in keiner Liste auftauchen. So sind wir über den Titel "Congo" (FMV-Action) gestolpert, der im September auf CD erscheinen soll. Außerdem steht das Grafik-Adventure "Shadow of Atlantis" aus, das als eines der ersten Spiele in Aussicht gestellt wurde – Und Virgin's Jump'n'Run "Spot goes to Hollywood" kündigt sich an.


Die maximale Mega-Drive-Kombination: Mega Drive, Mega-CD & 32X.

MAN!AC fordert:

1. Preisreduzierung auf 200 Mark
2. Exklusive Spiele nur für Mega 32X
3. Wenn schon wenig Unterschiede, dann bitteschön gleichzeitige Veröffentlichung von Mega-Drive- und 32X-Versionen
4. Schnellst mögliche Veröffentlichung des "Neptune" (Mega Drive und 32X in einem Gehäuse) für maximal 350 Mark

XT GENERATION REPORT

32 BIT · 64 BIT · CD ROM

Wer trägt Schuld am Jaguar-Spiele-Dilemma? Inkompetente Entwickler oder mangelhafte Hardware? MAN!AC ging im Jaguar-Urwald auf Software-Safari.

Atari Jaguar



"Fight for Life": Ataris erster 3D-Prügler soll "Virtua Fighter" einheizen.

Digi-Helden und Latex-Monster: Der Charakterschirm von "Ultra Vortex".

"F1-Racer" wird hoffentlich besser als Rebellions "Checkered Flag".

"Blue Lightning": Die Lynx-Ballerei nun auf Jaguar-CD-Kurs.

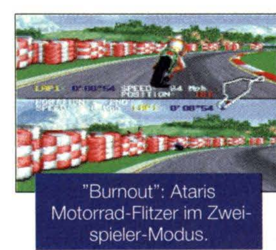
Unter den Jaguar-Spieleherstellern finden sich viele Kleinstentwickler, doch nur wenige große Namen.

Titel	Hersteller	Erscheint:
Aliens vs. Predator 2 (CD)	Rebellion	4. Quartal
Al Michaels Hard Ball	Accolade	3. Quartal
Arena Football League	V-Real	3. Quartal
Artemis (CD)	Springer Spaniel	1996
Assault	Midnight Entertainment	2. Quartal
B.I.O.S. Fear (CD)	All Systems Go	2. Quartal
Baldy (CD)	Atari	2. Quartal
Barkley: Shut up and Jam (CD)	Accolade	2. Quartal
Batman Forever	Atari	3. Quartal
Battle Sphere	4-Play	2. Quartal
Battlewheels	Beyond Games	2. Quartal
Blue Lightning (CD)	Atari	3. Quartal
Brett Hull Hockey (CD)	Accolade	3. Quartal
Car Wars	Midnight Software	3. Quartal
Casino Royale	Telegames	3. Quartal
Center Court Tennis	Zeppelin Games	4. Quartal
Chaos Agenda (CD)	Atari	4. Quartal
Cheesy	Ocean	4. Quarta
Commando (CD)	Microids	4. Quartal
Conan	Arcade Zone	4. Quartal
Creature Shock (CD)	Virgin	3. Quartal
Cybermorph 2 (CD)	Attention to Detail	2. Quartal
Dactyl Joust	Hight Voltage Software	2. Quartal
Defender 2000 (CD)	Atari	4. Quartal
Demolition Man (CD)	Virgin	3. Quartal
Deus (CD)	Silmarils	4. Quartal
Dino Dudes 2 (CD)	Imagitec	2. Quartal
Double Dragon 5	Telegames	2. Quartal
Dragon's Lair (CD)	Readysoft	2. Quartal
Droppings	Delta Music Systems	3. Quartal
Dungeon Depths	Mignight Entertainment	2. Quartal
European Soccer Challenge	Telegames	2. Quartal
Evidence (CD)	Microids	3. Quartal
F1 Racer (CD)	Teque	4. Quartal
Fight for Life	Atari	2. Quartal
Flashback	U.S. Gold	2. Quartall
Frank Thomas Baseball	Acclaim	4. Quartal
Freelancer 2120 (CD)	Imagitec	3. Quartal
Galactic Gladiators	Photosurrealism	4. Quartal
Skyhammer (CD)	Rebellion	3. Quartal
Highlander 1 (CD)	Lore Design	3. Quartal
Highlander 2 (CD)	Lore Design	4. Quartal
Highlander 3 (CD)	Lore Design	4. Quartal
Horrorscope (CD)	V-Real	4. Quartal
Hosenos and Booger (CD)	All Systems Go	2. Quartal
Hover Hunter	Hyper Image	2. Quartal
Hover Strike	Atari	2. Quartal
Hyper Force	Visual Impact	2. Quartal

Titel	Hersteller	Erscheint:
Iron Soldier 2 (CD)	Eclipse	4. Quartal
Jack Nicklaus Cyber Golf (CD)	Accolade	2. Quartal
James Pond 3	Telegames	4. Quartal
League Bowling (CD)	V-Real	2. Quartal
Legions of the Undead	Rebellion	3. Quartal
Littil Divil (CD)	Gremlin Graphics	2. Quartal
Lobo (CD)	Ocean	2. Quartal
Magic Carpet (CD)	Bullfrog	1995
Mechtiles	Beyond Games	3. Quartal
Mortal Kombat 3	Williams	1996
Mountain Sports	DTMC	4. Quartal
NBA Jam Tournament Edition	Acclaim	4. Quartal
Nanoterror	Delta Music Systems Incorperation	4. Quartal
Navy Commando	Microids	3. Quartal
Nerves of Steel	Rainmaker Software	2. Quartal
Neurodancer (CD)	Pixis Interactive	2. Quartal
Nigel Mansell	Gremlin Graphics	2. Quartal
Phong 2000	Phalanx	2. Quartal
Phear	Atari	3. Quartal
Pinball Fantasies	21st Century	3. Quartal
Pitfall 2	Activision	4. Quartal
Power Drive Rally	Time Warner	3. Quartal
Primal Rage	Time Warner	4. Quartal
Rainbow Warrior	3D-Games	4. Quartal
Rayman	Ubi Soft	3. Quartal
Redemption (CD)	Atari	2. Quartal
Robinson's Requiem (CD)	Silmarils	2. Quartal
Ruiner	High Voltage Software	2. Quartal
Soccer Kid	Krisalis	2. Quartal
Soul Star	Core Design	2. Quartal
Space War 2000	Atari	2. Quartal
Revolution X	Rage Software	4. Quartal
Star Battle	Four-Play	3. Quartal
Super Burn Out (CD)	Virtual Experience	3. Quartal
Supercross 3D	Atari	3. Quartal
Thea Realm Fighters (CD)	Atari	3. Quartal
Twin Crystals	Sinister Development	4. Quartal
Ultimate Brain Games	Telegames	2. Quartal
Ultra Vortex	Beyond Games	2. Quartal
Valus Force	JVC Musical Industries	2. Quartal
Varuna's Forces (CD)	Accent Media Product.	4. Quartal
Vid Grid (CD)	Atari	3. Quartal
Virtual Warriors	Rainmaker Software	3. Quartal
Virtuoso	Telegames	2. Quartal
Waterworld	Ocean	2. Quartal
White Men Can't Jump	Trimark	2. Quartal
World Class Cricket	Telegames	2. Quartal

Für einen Giganten wie Sony ist eine Spielkonsole zunächst nicht mehr als ein netter Nebenverdienst. Wird das neue Produkt zum Klotz am Bein, sägt man es einfach ab und tauscht es gegen ein neues aus. Die angeschlagene Atari Corporation hingegen steht und fällt mit ihrem Jaguar-Flaggschiff. Kein Wunder, daß man die Raubkatze dort bis zum letzten Blutstropfen verteidigen will. Ein überzeugender Beweis für Ataris Entschlossenheit ist ihre neue Preispolitik (Grundgerät für 379 Mark, CD-ROM für 349 Mark), die insbesondere einer jüngeren Zielgruppe den Kauf von leistungsstarker Hardware ermöglicht.

Erlauben kann sich Atari das Preis-Kunststückchen durch den Einbau des kostengünstigen D-RAMs und Optimierung der Systemarchitektur. Ein verbraucherfreundlicher Verkaufspreis und technisches Geprotze täuschen jedoch nicht über das mangelhafte Softwareangebot hinweg: Die Unerfahrenheit und das geringe Budget vieler Entwickler führt oft zur Mißachtung der vielversprechenden Hardware-Fähigkeiten. Neben vereinzelten Highlights wie "Iron Soldier" von Eclipse und Jeff Minters "Tempest 2000" erhielten die Jaguar-Besitzer bisher kaum überzeugende Software: Dröge 16-Bit-Umsetzungen und schlampige 3D-Titel nutzen die Hardware kaum aus. Daß mittlerweile auch Atari-Getreue wie Handmade die Zusammenarbeit kündigen, stimmt selbst Jaguar-Enthusiasten nachdenklich. Unsere tagelangen Telefonate erwiesen, was wir schon länger befürchteten: Ataris seitenlange Release-Liste ist eher ein Wuschzettel, denn eine verläßliche Zukunftsprognose.



"Burnout": Ataris Motorrad-Flitzer im Zweispieler-Modus.



Futuristisches Full-Motion-Intro: "Varuna's Forces" wird eine der ersten CDs.

Auf der anderen Seite machen Deals mit Software-Riesen wie Time Warner, Acclaim und Williams ("Mortal Kombat 3") den Raubkatzen-Haltern wieder Mut. Auch Umsetzungen populärer Titel wie "Syndicate", "Theme Park" (Ocean) oder "Cannon Fodder" (Virgin) werden dem fairen Preis-Leistungs-Verhältnis der flotten Hardware gerecht.

Erfreulich für die verunsicherte Käuferschar ist, daß Atari trotz des neuen CD-Laufwerks und potentieller Hits wie "Creature Shock" oder "Soulstar" die Modul-Produktion nicht vernachlässigen will. Verläßt sich Atari allerdings weiterhin auf teilweise unfähige Winz-Firmen und läßt man Kooperationen mit erfahrenen Spielproduzenten außen vor, wird das Kätzchen kaum alt.

SONY DIMENSION

Nach dem Angriff der außerirdischen Kampfjäger hat Eure Sternenflotte alle Hände voll zu tun.

...ehe Ihr auf Red-Eye anfliegt und die Turbo-Laser der feindlichen Bodenstationen aufs Korn nehmt.

Aus allen Lasern feuernd verfolgt Ihr die gegnerischen Raumschiffe bis zu ihrer eigenen Flotte,...

Nachdem Ihr Octopus, den Energiereaktor von Red-Eye zerstört habt, greift Ihr das Basisschiff der Aliens an.

Bevor Ihr in die zerklüftete Felsenburg von Red-Eye eindringt, jagen Euch Lenkraketen ums Cockpit.

Den "Starblade"-Automaten ließ Namco-Boß Masaya Nakamura Anfang 1991 nach Deutschland auf die Internationale Münzautomaten Ausstellung IMA schaffen. Das gut zwei Meter breite Gehäuse beherbergt eine Art Pilotenkanzel, vor den Augen des Spielers befindet sich ein parabolförmiger Spiegel, auf dem das (verzerrte) Bild eines liegenden Großbildschirms zu sehen ist. Diese Technik ermöglicht ein dreidimensionales Spielgefühl, da die Gleiter auch seitlich anfliegen.

Starblade α

Der Weltraum: Unendliche Weiten, unerforschte Quadranten und massenweise außerirdische Bösewichte. Zur Spezies der besonders gemeinen Aliens zählt die Armada von "Red Eye", die zur härtesten Prüfung für die menschliche Raumflotte wird. Red Eye ist ein unlizensierter Nachbau des "Star Wars"-Todessterns, der unaufhaltsam auf die Erde zuschippert. Um den künstlichen Planeten und seine Begleiterscheinungen aufzuhalten, schlüpft Ihr in den hautengen Latexanzug eines einsamen Sternenkriegers. Nachdem sich Euer Mutterschiff aus dem Einflußbereich der Aliens verzogen hat, liegen drei Missionen vor Euch: Zuerst ballert Ihr Euch einen Weg durch den Orbit, um auf den Plastikplaneten zu gelangen. Hier setzt Ihr zur Laser-Attacke auf den Energiereaktor Octopus an, der alle Laserstellungen und Kaffeemaschinen von Red Eye mit Strom versorgt. Sobald Ihr den widerspenstigen Reaktor atomisiert habt, führt Euer Weg zurück ins All, wo Euch das gigantische Alien-Basisschiff abfängt. Die Burschen sind mächtig sauer und attackieren Euch mit Lasern und hitzesuchenden Torpedos – erst im Inneren des Schiffs, beim Flug durch ein verzwicktes Kanalsystem, könnt Ihr Energie für den Anflug auf den Zentralreaktor sammeln.

Genau wie Namcos 3DO-Variante (Test in MAN!AC 3/95) bietet "Starblade" neben der originalen Automatenversion den "Texture Mode", in dem Euch statt glattflächiger Polygone zerklüftete Landschaften und abgebrannte Raumschiffe um die Ohren fliegen.

Dank der leistungsfähigeren Playstation-Hardware konnte Namco die Grafiken nochmals verfeinern und sogar kleinere Kampfschiffe mit Texturen verkleiden. Trotz des vorberechneten Wegs durch Raumflotten, Asteroidenfelder und Lüftungsschächte kommt dank der technischen Perfektion keine Langeweile auf, zumal sich Euer Kurs nicht ganz an das Original (und die 3DO-CD) hält. *ak*

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel. 0231/802084


Nostalgiker schwören auf die originale Polygon-Fassung der "Starblade"-CD...


...Grafik-Fetischisten feiern Namcos aufwendige Texturen, die noch detaillierter sind als auf dem 3DO.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	73 %

Beeindruckende Grafik, wummernder Sound und spannende Story – so läßt sich das flache Spielprinzip verschmerzen.

Ein Bonusspiel: Wer fleißig Punkte sammeln will, muß die Kugel in das Tor befördern.



Das Spielfeld ist gut drei Bildschirme hoch, mindestens drei Flipper-Paare halten den Ball bei Laune.

Fantasic Pinball

Im Titel verbirgt sich ausnahmsweise kein Tippfehler, Tecnosoft will ihren Flipper als "Fantasic Pinball" (ohne "t") verstanden wissen. Auch sonst nahmen es die Programmierer nicht allzu ernst: Flipper-Traditionalisten werden sich über mangelnde Kneipen-Authentizität beklagen, denn mit dem Realo-Vorbild hat das horizontal scrollende Farben-Feuerwerk ausgesprochen wenig gemeinsam.
Die Kugel verwandelt sich beizeiten in einen Feuerball, dotzt an typisch japanische Zeichentrick-Visagen und droht in dem hektischen Bildschirm-Gewusel unterzugehen. Das Spieltempo ist zwar gemütlich, doch die übergroßen Bumper und Targets nehmen viel Fläche ein. Dementsprechend ist der Glücksfaktor bei "Fantasic Pinball" nicht zu unterschätzen: Pure Fingerfertigkeit garantiert noch lange keinen High-Score. Immerhin stimmen Abprallverhalten und Kugellauf, sodaß Japano-Freaks und Liebhaber von humorvoll abgedrehten Kunterbunt-Flippern auf ihre Kosten kommen.
Die Menüs sind durchweg auf japanisch, Spielstand und High-Scores werden gespeichert. Es versteht sich von selbst, daß das Spielfeld mit zunehmender Punktzahl dezent mutiert, und daß Ihr diverse Bonusflipper besucht. "Fantasic Pinball" ist kein Muß-Spiel für die Playstation, entfaltet in einer englischsprachigen Version sicherlich mehr Charme und sollte vorläufig nur von ausgesprochen japanophilen Pinball-Enthusiasten in Betracht gezogen werden. Die Plastikpop-Musik ist ordentlich. *mg*

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel. 0231/802084



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TECNOSOFT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	62 %

Teilweise konfuser Fun-Flipper in typischem Japano-Ambiente. Spielbar, aber nicht besonders motivierend.

Tekken

In der letzten MAN!AC haben wir statt der Playstation-CD die identische Automatenversion von Namcos Polygon-Prügler getestet. Dabei haben wir übersehen, daß jede Spielfigur gegen einen "eigenen" Endgegner antritt – und den könnt Ihr nach einem erfolgreichen Durchmarsch auch selbst steuern und speichern.
Über die Ladezeit täuscht "Tekken" ähnlich charmant wie "Ridge Racer" hinweg: Wer alle "Challenging Stages" von Namcos Klassiker "Galaga" perfekt schafft (Martin arbeitet noch dran), darf sich sogar einen geheimen Superkämpfer aussuchen. Unsere Wertung von 76 Prozent ändert sich jedoch nicht. *ak*

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel. 0231/802084



Sumo-Ringer Ganryu und der zottelige Bär Kuma sind die eindrucksvollsten Charaktere des Endgegner-Teams



Frau & Fetisch: Jeder Kämpfer bekam einen eigenen, gerenderten Abspann...



...Nina hat ihrer Gegnerin Anna während des Kampfes einen Schuh stibitzt.



Der Abschied fällt schwer: Am Ende des Spiels wird Roboter Jack abgeschaltet.



Während "Tekken" geladen wird, spielt Ihr die "Challenging Stage" von "Galaga"

Anders als für Segas Saturn gibt es für die Playstation bislang nicht viele Controller. Neben Namcos Originalpad (die europäischen Pads werden übrigens größer sein) bietet der "Ridge Racer"-Erfinder das Ne-G-Con an, ein Joypad mit analoger Drehvorrichtung in der Mitte. Drei Spiele ("A-Train", "Starblade" und "Tama") unterstützen sogar die Sony-Maus, die Ihr u.a. bei Test'n'Take in Berlin bekommt.



PLANET SATURN

Daytona USA

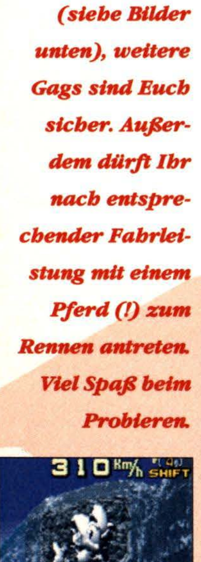
SATURN

Kaum ein Spiel wurde von der 32-Bit-Gemeinde so begehrt wie die Saturn-Umsetzung des Arcade-Blockbusters "Daytona USA". Würden Segas Polygon-Boliden gegen Namcos "Ridge Racer" standhalten? Nachdem Sony das Beat'em-Up-Duell für sich entscheiden konnte ("Virtua Fighter" vs "Toh Shin Den"), startet nun der zweite 3D-Showdown im 32-Bit-Rennstall. Ähnlich wie bei "Ridge Racer" spendierten die Programmierer gegenüber dem Arcade-Vorbild zusätzliche Features. So könnt Ihr bei der Saturn-Fassung von "Daytona USA" nicht nur den Schwierigkeitsgrad und die "Gegner-Intelligenz" in fünf Stufen regeln sowie die Rundenanzahl einstellen, sondern in einem speziellen Saturn-Modus ohne Zeitlimit etwas gemütlichere Runden drehen. Außerdem präsentiert der neue Modus mehr Autos – zunächst eine Handvoll unterschiedlich getunte Boliden mit und ohne Automatik, nach ersten Rennerfolgen gesellen sich weitere Polygon-Flitzer dazu.

Daytona USA steckt voller Überraschungen. Ihr solltet Euch die Zeit nehmen, die einzelnen Kurse bis in den kleinsten Winkel abzufahren. Dabei entdeckt Ihr nicht nur den Sonic-Felsen und verärgert Eure Sponsoren (siehe Bilder unten), weitere Gags sind Euch sicher. Außerdem dürft Ihr nach entsprechender Fahrleistung mit einem Pferd (!) zum Rennen antreten. Viel Spaß beim Probieren.



Bis die Funken sprühen: Insbesondere beim Top-Speed-Rundkurs-Oval erlebt Ihr packende Positionskämpfe mit den 39 Fahrerkollegen.



Euer Wagen (linkes Fahrzeug) wurde bereits etwas demoliert

Grundsätzlich habt Ihr bei "Daytona USA" die Wahl aus drei verschieden langen und schwierigen Kursen. Die erste Strecke ist ein typisches 500-Meilen-Oval, das u.a. Tom Cruise in "Tage des Donners" tausendfach entlangraste. Bis auf eine Kurve könnt Ihr den Rundkurs mit Vollgas durchbrettern, insgesamt starten 40 Autos. Ein Zuckerschlecken ist das Bleifuß-Areal jedoch nicht: Funkensprühende Duelle mit anderen Wagen sind an der Tagesordnung, auch die ein oder andere Bandenberührung wird sich nicht vermeiden lassen. Insgesamt kommt das Stockcar-Feeling bei diesem simplen Kurs am besten rüber: Gebremst wird durch elegantes Bandenschleifen, der harte Fight mit den drei Dutzend anderen Fahrern (inklusive Überrundungen) macht gehörig Laune.

Die beiden anderen Kurse mit 20 bzw. 30 Konkurrenten entsprechen eher traditionellen Rennspiel-Strecken. Hier kommt Ihr mit Vollgas-Power nicht über die Runden – mit dem typischen "Ridge Racer"-Fahrstil jedoch auch nicht. Die Art und Weise, wie Ihr mit dem Fahrzeug umgehen müßt, unterscheidet sich stark von dem Namco-Konkurrenten. In den meisten Fällen hilft es gar nichts, vom Gas zu gehen. Laßt Ihr Knopf C los, düst der Wagen noch sekundenlang mit annähernd identischer Geschwindigkeit weiter. Erst langsam verringert sich die Drehzahl. Wenn Ihr fehlerfrei durch eine Kurve kommen wollt, müßt Ihr bremsen: Allerdings lassen sich die "Daytona"-Flitzer nur ungern auf die Schlidder-



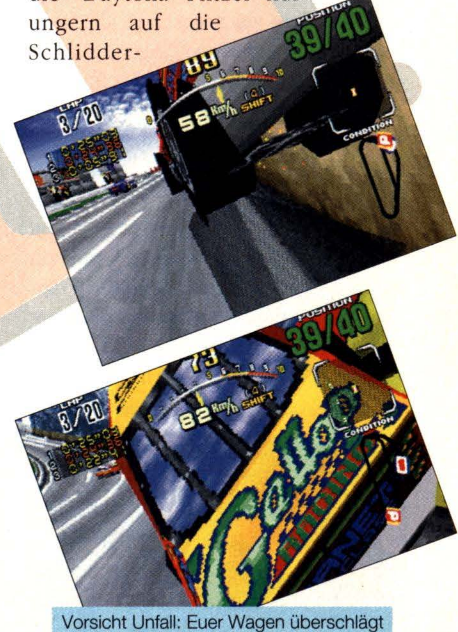
Wenn die Konkurrenten nicht freiwillig das Feld räumen, müßt ihr schon mal nachhelfen. Mit dezenten Schubsern drängt Ihr sie von der Fahrbahn.



Aufgeschaut: Der Sonic-Felsen



Abwegig: Gags in der Sackgasse.



Vorsicht Unfall: Euer Wagen überschlägt sich spektakulär, landet aber konsequent auf seinen vier Rädern.



Wählt den Saturn-Modus und haltet im Strecken-Menü die Start-Taste gedrückt: Schon wird der Mirror-Mode aktiviert.

Haltet Ihr in diesem Menü die Start-Taste gedrückt, schaltet das Spiel auf den "Time Attack"-Modus.



Besonders im "Endurance"-Modus kommt Ihr an Pitstops nicht vorbei. Während die Kamera um das Auto schwenkt, verrichten die Mechaniker fieberhaft ihr Werk.

Taktik der "Ridge Racer"-Boliden ein. Bremsen, lenken, schalten, gegenlenken: Das Fahrgefühl ist elementar anders und – unter dem Strich – schlechter als bei "Ridge Racer". Das kommt auch darin zum Ausdruck, daß die beste Perspektive nicht die Sicht aus dem Cockpit, sondern die Totale von schräg oben ist.

Grafisch hat "Daytona USA" die hohen Erwartungen im wesentlichen erfüllt. Auch wenn die Pixel auf den ersten Blick etwas grobschlächtig wirken, zoomen die Strecken höchst eindrucksvoll am Betrachter vorbei. Automaten-Qualität zu fordern, wäre etwas vermessen, doch die 3D-Fähigkeiten des Saturn reichen aus, eine optisch faszinierende und abwechslungsreiche Polygon-Welt zu generieren. Lediglich die Tatsache, daß die einzelnen "Bauteile" (Bergwände, Brücken etc.) recht spät eingeblendet werden, stört ein wenig – dem Zuschauer fällt dies jedoch viel stärker auf als dem Spieler, der sich aufs Rennen konzentrieren muß. Insgesamt verdient die Grafik hohe Noten, muß sich aber der schmuckeren "Ridge Racer"-Optik geschlagen geben. Dabei sollte man allerdings nicht vergessen, daß der Saturn bis zu 40 Fahrzeuge verwalten muß, was der Sony-Hardware bislang erspart blieb.

Unentschuldbar ist dagegen der Sound: Einerseits sind kaum Soundeffekte vorhanden, andererseits entbehren die Musikstücke jeglicher Melodie. Alle zwei Sekunden säuselt "Daytona" oder "Rolling Start" durch die Lautsprecher, die Atmosphäre wird dadurch nicht angeheizt, sondern abgekühlt.

Sieht man "Daytona USA" im Rahmen der bisherigen Saturn-Spiele, ist es nicht nur der grafisch und spielerisch beste Titel für Segas 32-Bit-Konsole, sondern ein in sich geschlossenes, ausgereiftes und überaus spektakuläres Rennspiel mit vielen Optionen. Kein Saturn-Besitzer, der sein Hobby halbwegs ernst nimmt, darf sich dieses Highlight entgehen lassen. Der unvermeidliche Vergleich mit "Ridge Racer" fällt oberflächlich zu Gunsten von Namco aus: Grafik, Sound und Spielgefühl sind beim eleganteren "Ridge Racer" besser. Allerdings spricht die Langzeit-Motivation eher zu Gunsten von "Daytona USA". Drei vollkommen unterschiedliche Strecken mitsamt den zusätzlichen Optionen lassen mehr Spielraum als die aufgemotzte Solo-Strecke bei "Ridge Racer". Inwieweit eine super-perfekte Strecke drei abwechslungsreiche Kurse aufwiegt, solltet Ihr für Euch entscheiden. Ich persönlich liebe beide Titel und lasse mich von den zwei Rennspielen auf unterschiedliche Weise motivieren. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Vier Perspektiven stehen zur Wahl, die Ihr jederzeit umschalten könnt: Oben seht Ihr die Sicht aus dem Cockpit.





Im Gespräch mit David Perry, General Manager von Shiny Entertainment, USA

? Welche Next Generation-Konsole ist Dein Favorit, und für welches System siehst Du keine Zukunft?
Zur Zeit bevorzuge ich die Playstation, doch schlußendlich glaube ich, daß Nintendo die beste Maschine bauen wird.

? Was wünschst Du Dir in Zukunft für die Videospiel-Szene?
Ich wollte schon immer Arcade-Qualität zuhause erleben. Die neue Generation von Konsolen bietet erstmals die Möglichkeit, diesen Traum zu verwirklichen. Nachdem dies geschehen ist, freue ich mich auf bessere und aufregendere Spiele.

? Welche Konsole hat die besten Chancen, sich als Marktführer zu behaupten?
Wahrscheinlich Nintendos Ultra 64 – wegen des Preises und weil die grafischen Fähigkeiten des Ultra 64 eine Menge Grafik-Künstler und Designer anlocken wird.

? Was ist für Dich der größte Fortschritt im Videospiel-Businеß?
Der tritt erst ein, wenn wirklich gute Spiele-Sendungen weltweit über den Bildschirm flimmern und unsere Industrie auch die jungen Erwachsenen anspricht. Dann werden wir in dieselben Gefilde wie die Musikindustrie vorstoßen.

? Kommen nach 32 und 64 Bit bald Virtual Reality und Hologramm-Spiele?
64 Bit, 128 Bit, 192 Bit, 256 Bit... wir wollen und benötigen immer mehr. Begonnen hat für mich alles mit vier MHz, nun reden wir von 100 MHz eines Pentium-PCs. Damals mußte ich mit einem KByte auskommen, für "Earthworm Jim" waren es bereits 3.000, auf eine CD passen 650.000. Erwartet ruhig noch weitere Steigerungen...

? Zum Abschluß bitte ein Statement über die neue Konsolenära, Deine Visionen und das, was Du im Business nicht magst.
Zuviele Leute sind momentan mit der Entwicklung von Spielen beschäftigt, das verwirrt die Kunden. Videospiel-Magazine und TV-Shows werden noch wichtiger, um den Leuten zu sagen, was sie kaufen sollen und was nicht. So werden die schlechten Spiele in den Regalen stehen bleiben und die entsprechenden Firmen verschwinden. Dies wird die Industrie kräftig säubern.

Im Gespräch mit Ms. N. Sakaguchi, Assistant Manager bei Sunsoft in Japan

? Welche Next-Generation-Konsole ist Ihr Favorit, und für welches System sehen Sie keine Zukunft?
Momentan sind Playstation und Saturn die Verkaufsrenner in Japan. Bevor nicht auch das Nintendo Ultra 64 veröffentlicht ist, läßt sich die Frage aber nicht beantworten.

? Welche Konsole hat die besten Chancen, sich als Marktführer zu behaupten?
Die Kunden werden das stärkste System mit der interessantesten Software wählen. Im Moment kann ich noch nicht sagen, welche neue Konsole gewinnen wird, da sie in Europa und den USA noch nicht veröffentlicht wurden.

? Was ist für Sie die größte Revolution im Spiele-Business?
Es gibt keine "große Revolution". Wir haben jedes Jahr einen gewaltigen Fortschritt im Videospielgeschäft miterlebt. Erst die Einführung einer Konsole, die kompatibel zu sämtlichen Software-Formaten ist, wäre eine solche Revolution.




PLANET SATURN

Deadalus

SATURN

Im Jahr 2077 steht die Menschheit Ihrer größten Bedrohung gegenüber: Ein Horde finsterer Aliens reist auf ihrem Todesstern an, um die Erde zu übernehmen. Um die dreiste Invasion zu vereiteln, steigt Ihr hinter die Schalthebel der Kampfdrohne "Laocorn" und schwebt in das Innere des Kampfsterns, um das Alien-Hauptquartier in die Luft zu jagen. Nach dem Spielstart findet Ihr Euch in der äußersten Ebene des mechanischen Asteroiden wieder: Im "Doom"-Stil ballert Ihr mit MG, Laser und Raketen durch düstere Schächte und Maschinenräume. Jedes Level und die darin verborgenen Gegner und Extras werden vor Spielbeginn aus Standard-Räumen und Verbindungsgängen per Zufall zusammengeschustert. Eine Aufzugstüre, die Ihr nur mit dem passenden Schlüssel öffnen könnt, führt Euch jeweils in die nächste Ebene. Dank des Stockwerk-Aufbaus gibt es in "Deadalus" keine Treppen, Brücken, Absätze oder Schluchten, als grafischer Bonus erwartet Euch jedoch gelegentlich eine Säule in der Mitte eines Raumes. Leider erschafft der zufällige Aufbau der Levels wenig Spielsubstanz: Kampf-Droiden und Hygiene-Roboter stehen offen im Raum und warten auf Eure Ankunft, Energiebehälter und Munitionskisten gammeln wahllos verteilt in den Gängen vor sich hin. Der Aufzug-Schlüssel liegt oft unbewacht in einer Sackgasse oder gar gleich im ersten Raum des Levels. In jeder Etage ist freundlicherweise ein Computer installiert, der das Licht kontrolliert oder Euch Zugriff auf die Levelkarte gibt. Alle fünf Ebenen erwarten Euch neue Hintergrund-Grafiken und Musikstücke – insgesamt müßt Ihr Euch jedoch mit sieben verschiedenen Gegner-Modellen begnügen.

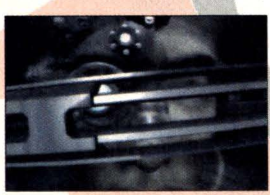
Die Steuerung ist hingegen spielerfreundlich: Euer Roboter läßt sich pixelgenau durch das Labyrinth fernsteuern, mit den Zeigefinger-Tasten weicht Ihr intuitiv den Gegner-Geschossen aus. "Deadalus" ist eine technisch fetzige 3D-Ballerei, die leider unter dem Zufalls-Level-Design leidet: Ödes Gelatsche von einem Raum zum anderen und zufällige Gegnerplazierung ohne taktischen Sinn verderben den Spielspaß. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Düstere Full-Motion-Zwischensequenzen verleihen der 3D-Ballerei ein kahles Endzeit-Ambiente.





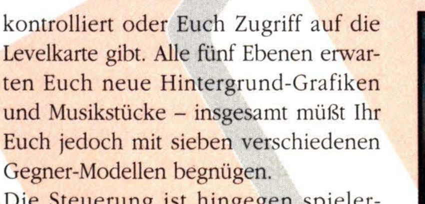




Ab auf den Droiden-Friedhof: Bei den gefährlichen Schießereien mit den gegnerischen Metall-Krüppeln verrät Euch ein Radar den Standort des Gegners.



Erscheint ein neues Element im Spiel, wird mit einem informativen Schriftzug darauf hingewiesen.



Hinterhältige Energiefelder rauben Euch den Schild. Im Kampf müßt Ihr deshalb oft doppelte Treffer wegstecken.



Habt Ihr den Schlüssel (oben rechts) gefunden, entwischt Ihr durch die Aufzugtüren in den nächsten Level.



Ein kurzer Login kann nicht schaden: In jedem Level ist ein Computer versteckt. Loggt Ihr Euch ins Alien-Net, könnt Ihr zum Beispiel die Karte des aktuellen Labyrinths downloaden oder die Beleuchtung anschalten.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	53%

Mit Design wär's fein: Flotte 3D-Geballerei mit präziser Steuerung, die unter dem Zufalls-Level-Design leidet.







Die hübsche Lady nennt sich Tina. Ihr Spiel ist miserabel, ihr vorlautes Mundwerk dafür um so besser.



Dieses pummelige Kerlchen heißt Diamond. Aufgepaßt! Trotz seiner Pfunde führt er das Queue wie ein Meister.

Side Pocket 2

SATURN

Der rüstige Rentner "Minnesota" Fats will es noch einmal wissen. Als ehemaliger Pool-Billard-Meister schreibt er sich trotz seines Alters für die alljährliche Landesmeisterschaft ein. Doch da die Startgebühren dramatisch über seinem momentanen Kontostand liegen, versucht er im städtischen Billard-Center abzusahnen. Mit Queue und Spitzkreide zeigt er den blutigen Amateuren, wie man schnell und elegant zu etwas Kleingeld kommt.
Minnesota Fats hat sich auf Eight-Ball spezialisiert. Ihr müßt sämtliche Kugeln einer Farbkategorie (vollfarbig oder gestreift) in den sechs Ecken verschwinden lassen, bevor es Euer Gegenüber tut. Die schwarze Kugel mit der Zahl 8 darf dabei erst als letzte Kugel eingelocht werden und entscheidet das Spiel. Im Gegensatz zu den 16-Bit-Vorgängern hat Data East ihr ehemaliges Arcade-Spiel nochmals kräftig aufgemotzt. Neben dem Storymodus, der durch seine minutenlangen Minispielfilme zumindest den Japaner erfreut, stehen dem Billardprofi ein Tournament, sowie der Versuch an 16 äußerst kniffligen Trickstößen offen. Fortgeschrittene wie auch Kenner der Szene dürfen sich an diversen Abarten wie Neunerball, 14.1, One Pocket etc. versuchen, während Amateure gerne ein Runde simples Neuner- oder Dreierball spielen. Pokal-süchtige beteiligen sich wiederum an der ertragreichen, aber hammerharten "Trophy Case".
Der Billard-Tisch wird konsequent von oben gezeigt. Eine gestrichelte Linie zeigt die Richtung, eine Power-Leiste links oben die Stärke Eures Stoßes an. Je nachdem, ob ihr dem Ball einen Rückwärtsdrall versetzt oder ihn über mehrere Kugeln hüpfen laßt, ändert ihr den Stoßwinkel in einem separaten Fenster oberhalb des Billardtisches.
Data East verpackte die Nischen-Sportart ist ein zweckdienliches Outfit (übersichtlicher, aber grafisch völlig unspektakulärer Tisch) und spendierte lockeren Swing-Beat zur akustischen Untermalung. Spielerisch gibt's keinen Grund zur Klage, die Kugeln verhalten sich physikalisch korrekt, der Computer spielt hart, aber fair. Billard-Fans dürfen bedenkenlos zugreifen. *am*



Richtet die Stoß-Linie genau in die Mitte der sechs Kugeln. Mit maximaler Power versenkt ihr alle Bälle auf einmal.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	DATA EAST
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	70%

Gutes Bildschirm-Billard mit erfreulich vielen Spielmodi, aber dilettantischen Full-Motion-Video-Szenen.



Im Gespräch mit Julian Eggebrecht, Managing Director von Factor 5, Deutschland

? Welche Next-Generation-Konsole ist Dein Favorit und für welche Videospiel-Hardware siehst Du keine Zukunft?
Zur Zeit sind wir von der Playstation und dem Saturn begeistert, das könnte sich mit dem Ultra 64 aber schnell wieder ändern.

? Wie beurteilst Du die derzeitige Situation, daß sich fast zehn Konsolen auf dem Markt tummeln?
Die Situation ist bedenklich, denn außer Nintendo, Sega und Sony geben wir den "anderen" nur wenig Chancen. Den großen Kuchen werden die drei unter sich aufteilen. Vielleicht bleibt auch einer von ihnen auf der Strecke. Das größte Problem ist aber die Verunsicherung der Kunden – schlimmstenfalls droht der Umstieg auf PC.

? Was wünschst Du Dir in Zukunft für die Videospiel-Szene?
Mehr innovative Ideen und mehr Spiele mit extrem gute Qualität wie bei Nintendo. Sega und Sony sollten sich auch mal die Zeit nehmen, Überhammer wie "Mario" und "Metroid" zu produzieren.

? Welche Konsole hat die besten Chancen sich durchzusetzen?
Das Ultra 64. Vorausgesetzt, die Versprechungen von Nintendo sind wahr, wird es billig genug sein, um genügend Käufer anzuziehen. Ganz nebenbei hat Nintendo nun mal mit Shigeru Miyamoto & Co. die beste Entwicklertruppe der Welt.

? Wie siehst Du die Zukunft nach 32 und 64 Bit? Kommen danach Virtual Reality und Hologramm-Spiele?
Die nächste Generation wird uns bis ins nächste Jahrtausend beschäftigen – Danach? Virtual Reality, Cyberspace und die totale Vernetzung.

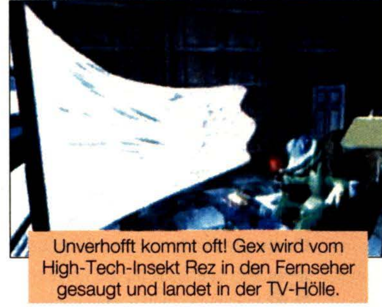
? Zum Abschluß ein kurzes Statement über die neuen Konsolen-Ära, Deine Visionen und das, was Du nicht magst.
Wir würden uns wünschen, daß es nur eine einzige Konsole gäbe – mit phänomenalen Fähigkeiten. Wir sind bei der nächsten Generation ganz vorne dabei: Unser erster 32/64Bit-Titel kommt gut voran und ist etwas ganz Neues – laßt Euch überraschen!

Metall-Board:

Neben Segas offiziellem Saturn-Joyboard (siehe MAN!AC 4/95), bietet der Importhandel als Alternative den Hori Fighting Stick SS an. Während Sega ihren Steuerknüppel mit einem Plastikgehäuse garniert, griffen die Hori-Techniker auf strapazierfähiges Metall zurück. Die Knöpfe sind zwar nicht so sinnvoll angeordnet, dafür sind sie größer und leichter zu bedienen. Außerdem läßt sich jeder Button mit Dauerfeuer belegen (leider nicht stufenlos einstellbar wie bei Sega). Der Joystick selbst ist leichtgängiger als der Sega-Controller und gibt die Bewegungen ebenfalls über Mikroschalter weiter. Unser Testexemplar erhielten wir von Test'n'Take in Berlin.



3DO ZONE


Unverhofft kommt oft! Gex wird vom High-Tech-Insekt Rez in den Fernseher gesaugt und landet in der TV-Hölle.


Während Gex Zombie-Echsen röstet, brescht Jason heran und schwingt streitlustig seine Machete. Mit einem gekonnten Schwanzhieb ist aber auch dieses Problem beseitigt.

Gex

3DO

Während Gex' normale Feinde ohne Pfiff gezeichnet und animiert wurden, können die Endgegner optisch mit der Heldenechse konkurrieren. Nach dem Friedhof verwandelt sich die hübsche Jungfrau in ein ausgebleichtes Schattenwesen ("Parodius" läßt grüßen). Am besten gefiel uns der Fartinator: Ein entfernter Verwandter von Boogerman, der mit Hilfe seiner Darmgase quer über den Bildschirm saust und kurzzeitig in die Lüfte entschwebt.

Im Gegensatz zu den meisten ihrer Artgenossen steht die Echse Gex auf das menschliche TV-Programm. Nach 200 Stunden "Lindenstraße" beschließt Gex, sich eine Satelliten-Antenne zu installieren, um auch den Rest des Fernseh-Kosmos zu ergründen. Unglücklicherweise wird durch eine Fehlschaltung nicht der angepeilte Erwachsenen-Sender, sondern ein Dimensionstor aktiviert. Vom außerirdischen Herrscher Rez wird Gex in eine TV-Hölle gesaugt.

Doch Gex ist auf außergewöhnliche Geschehnisse jenseits des Bildschirms gefaßt und geht in die Offensive: Um in die Zentrale des niederträchtigen Rez vorzudringen, benötigt Ihr für jeden Level eine Fernsteuerung, die Euch das Portal zum "Dome", Rez Residenz öffnet. In vier verschiedenen Welten sind die TV-Utensilien in je vier Fernsehlandschaften versteckt: Auf dem Friedhof schließt Gex unliebsame Bekanntschaft mit Killertomaten und Flammengeistern, im Funnyland gehen ihm Purpur-Kobolde und astmathisch hustende E.T.s auf die Nerven, im Dschungel wimmelt es vor Piranhas und Riesenaffen, in der Kung-Fu-Welt wird er unfreiwillig in die asiatische Kampfkunst eingeführt. Gex, als ehemaliger Absolvent des Gekko-Fu, schnalzt die Gegner entweder mit einem lässigen Schwanzfeger vom Bildschirm oder erhüpft die Kreaturen der Nacht mit gekonnten Hopsern. Im Gegensatz zu seinem gerenderten Nintendo-Konkurrenten Donkey Kong hat Gex noch weitere Tricks auf Lager: Die Echse klettert mühelos an senkrechten, frontalen und überhängenden Wänden hoch. Dank seiner Echsenzunge sammelt er Power-Ups.

Mit "Gex" guckt der Spieler motivationsmäßig in die Röhre: Das hochgepriesene Super-Projekt entpuppt sich als seichtes Jump'n'Run ohne "Earthworm Jim"-Potential. Gex sieht in seinen Bewegungen toll aus, doch die schäbigen Bitmap-Gegner werden ihm (und der Leistungsfähigkeit des 3DO) nicht gerecht. Auch die Hintergründe könnten aus einem 16-Bit-Titel stammen. Das Spielprinzip (Such den Zapper und ab durch den Ausgang) zieht spätestens im zehnten Level nicht mehr. Außerdem nervt das unverschämt ruckelige Scrolling, das zusätzlich unfaire Stellen provoziert: Gegner und Fallen tauchen überraschend auf und gleiten nicht sanft auf den Bildschirm. Wir MAN!ACs zappen auf "Donkey Kong Country" um. *am*

Muster von Galaxy, München. Tel. 089/7605151

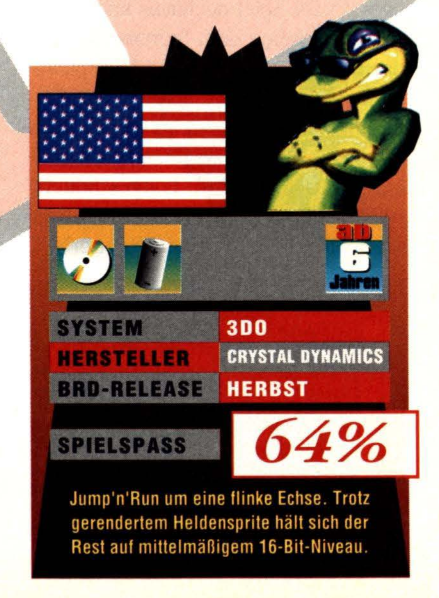

Der Super-TV-Mann taugt nichts. Kurz mit dem Schwanz angepeitscht und der Bösewicht fällt vom Himmel.

Die Kuppel des Grauens: Dahinter verbirgt sich die geheime Kommandostation des Diktators Rez.



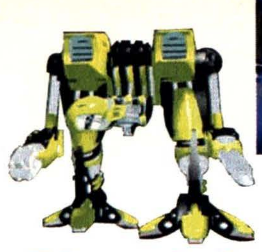


Gex treibt's bunt: Nachdem er eine Powerpille geschnappt hat, verbessern sich seine Sprungfähigkeiten. Findet er eine Feuerfliege, verwandelt er sich in einen Flammenspeienden Minidrachen. Ganz ohne Extra: Gex beäugt den Duschvorhang!



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	64%

Jump'n'Run um eine flinke Echse. Trotz gerendertem Heldensprite hält sich der Rest auf mittelmäßigem 16-Bit-Niveau.





Trotz Dauerfeuer kein Treffer: Wegen der fragwürdigen Kollissionsabfrage beendet meist das Zeitlimit den Kampf.



Da die Maschinen sehr unbeweglich sind, prügelt Ihr ausschließlich mit unspektakulären Nahkampf.

Rise of the Robots

3DO

Der hinterhältige EGO-Virus reizt die Roboter von Metropolis 4 zu einer wüsten Keilerei: Als Kampf-Cyborg zieht Ihr gegen sechs Gegner in die Schlacht. Nachdem Ihr die minutenlange Intro-Animation abgebrochen habt, findet Ihr Euch im Kampfgeschehen wieder: Von leisem Industrie-Rauschen begleitet, versucht Ihr Euren beeindruckend animierten Metall-Gegner in seine Einzelteile zu zerlegen. Da die ungenaue Steuerung energische Sprünge nach vorne kaum zuläßt, hüpft Ihr beim ersten Anspielen albern auf dem Fleck herum. Mit zunehmender Erfahrung, stampft Ihr dem Gegner entgegen und bearbeitet ihn mit A-B-C-Dauerfeuer. Trotzdem lenkt die verwaschene Kollissionsabfrage die meisten Schläge ins Leere, was im Kampf natürlich auch Euch zugute kommt. Wendet sich die schlampige Programmierung jedoch gegen Euch, überrascht Euch der Gegner trotz Ohrfeigen-Wirbel mit ein paar harten Treffern. In den folgende Zwischen-Sequenzen versucht Euch der Rock-Opa Brian May mit Gitarren-Solis und Synthie-Gesäusel zu besänftigten: Zumindest ist hier eine Hintergrundmusik zu hören. Auch in späteren Duellen überraschen Euch die Gegner (Gabelstapler, Fertigungs-Androiden und mechanische Bodyguards) mit unfairen Schlägen, verfolgen jedoch keine ersichtliche Strategie. *oe*

Testmuster von Galaxy, München, Tel. 089/7605151





Cyborgs unter sich: Dank schlampiger Programmierung genauso mäßig wie die anderen Konsolen-Versionen.



Erst nach dem "Game Over" beweist "BHF03" seine Intelligenz: Er zählt mit seinen Fingern den Countdown mit.

Flashback

3DO

Vor gut zwei Jahren machte die PC-Version von "Flashback" durch ihre Mischung aus Vektor- und Bitmapgrafik auf sich aufmerksam, heute sind Polygone längst salonfähig. So muß sich Conrad Hart, Titelheld von "Flashback", jetzt auch auf dem 3DO nach der Lösung für sein schwerwiegendes Problem suchen: Der Wissenschaftler hat mit seinem Molekulardichte-Analysator heraufgefunden, daß die Regierung der Erde langsam von verkleideten außerirdischen Fieslingen übernommen wird. Zu spät erkennt Conrad die Brisanz seiner Entdeckung: Die Aliens verschleppen ihn an Bord ihres Basisschiffs. Conrad schafft es zwar, mit einem Spider-Bike zu entwischen, wird aber über einem Mond abgeschossen. Eure Aufgabe ist, Conrad hüpfend, kletternd und schießend durch Wälder, das Raumschiff der Aliens und andere Sets zu steuern, ohne dabei von den Wächtern erledigt zu werden oder an einem der Rätsel zu scheitern.

Grafisch und spielerisch ist die 3DO-CD mit Super-Nintendo- und Mega-Drive-Fassung identisch. Die Steuerung ist ähnlich verzwickt, die Levelgestaltung genauso intelligent. Das Menüsystem wurde jedoch besser gelöst als bei den Konkurrenten, die Spielgeschwindigkeit im Gegensatz zum CDi (Seite 69) erhöht.

Testmuster von Galaxy, München, Tel. 089/7605151







Auf der Suche nach seinem Gedächtnis und einer Möglichkeit, die Erde zu retten, muß Conrad einige Rätsel lösen.



Dieser Level von "Flashback" erinnert an Schwarzeneggers Ausflug als "Running Man"

NINTENDO NATION

Front Mission

SN

In der hochtechnologisierten Zukunft rückt die 4-Millionen-Seelen-Insel Huffmann ins Zentrum der Weltaufmerksamkeit. Auf dem strategisch brisant gelegenem Eiland irgendwo im Pazifik verwandelt sich der Waffenstillstand zwischen den "United States of the New Continent" und der asiatischen "Ocean Community Union" in einen bewaffneten Konflikt. Auf der Seite der Ozeanier rollt Ihr Eure Kampfroboter aus dem Hangar, um in einzelnen Szenarien die Amis von der Insel zu schubsen.

Euer Feldzug führt Euch über die ganze Insel. Zwischen den Gefechten erwartet Euch im Feldlager der Einsatzleiter Colonel Orson, ein vollbärtiger Waffenhändler, und die Möglichkeit, Euer Spiel zu speichern. Wie in den "Shining"-Strategie-Epen steuert Ihr zu Beginn nur eine Handvoll Helden, zu denen sich im Spielverlauf neue Verbündete, Söldner und Glücksritter gesellen. Noch wichtiger als die menschlichen Helden, sind deren persönliche **Wanzer**. Um diese turmhohen Mech-Verwandten ist die gesamte "Front Mission"-Spielmechanik aufgebaut: Beide Arme, die Füße bzw. das Fahrwerk, der Rumpf, der Computer und 'zig Waffensysteme werden simuliert und können zwischen den Kämpfen ausgetauscht werden. So wappnet Ihr Euch für jede Mission individuell, baut wendige Sturm-Roboter und nahezu unzerstörbare Kampf-Giganten.

Der Begriff "Wanzer" ist eine Verballbornung von "Wanderpanzer", einem Robotertyp, der im 21. Jahrhundert in Deutschland entwickelt und ursprünglich vorwiegend für Schwerstarbeit unter Tage eingesetzt wurde.

Auf dem Schlachtfeld zeigt sich dann, ob Ihr die richtigen Raketenwerfer und Maschinengewehre geschultert habt. Abwechselnd zieht Ihr und der Computergegner alle Einheiten, führt Fernattacken aus oder holt ein Reparaturset aus dem Rucksack. Die makellose Benutzerführung hilft Euch, die Roboter durchs Gelände zu bugsieren, mögliche Ziele werden Euch farblich vorgeschlagen, und alle Optionen als (englischsprachige) Menüs vor Euch ausgerollt. Vor einem Zweikampf wählt Ihr die Waffe, streuendes MG-Feuer (das alle Körperteile des Feindes gleichermaßen eindeckt), Bazooka-Salve oder Faustschlag. Erst mit zunehmender Erfahrung sind Eure Mech-Piloten in der Lage, gezielte Attacken ausführen, um z.B. einem Raketenwerfer-Robot den Waffenarm zu zertrümmern.

Square Strategie-Debüt ist durch seine grafische Präsentation (isometrische Landschaften, coole Porträts & in jedem Maßstab detailliert animierte Roboter) und die vielfältigen Mech-Basteleien absolut neuartig, spannend und akustisch gekonnt inszeniert. *nami/wi*





Jeder "Front Mission"-Mech trägt maximal vier verschiedene Waffensysteme: Links zerschmettert Ihr eine feindliche Rüstung mit dem Sturmgewehr, rechts heizt Ihr mit dem Flammenwerfer. In der Mitte bekommt der Gegner Eure schmetternde Gerade zu spüren.

Komfortabel: Im Set-Up werden Körperteile und...

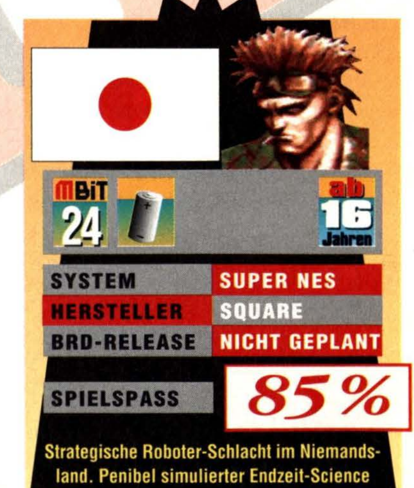
...Waffen (Bild: rechter Arm) einfach durchgeklickt.



Die komfortable Benutzerführung erleichtert Euch die Bewegung und den Angriff.



Ein Schlachtfeld im Überblick: Nach "Ogre Battle" ist "Front Mission" das zweite Strategiespiel in isometrischer 3D-Grafik.



MBit	24
ab	16 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	SQUARE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	85%

Strategische Roboter-Schlacht im Niemandsland. Penibel simulierter Endzeit-Science fiction mit einem Hauch Landser-Romantik.



Aufgerüstet: Nach alter Tradition nehmt Ihr jedem Endgegnern eine Waffe ab.

Vor der Monster-Werkstatt jagt Euch eine Raupe über den Bildschirm: Nur der Fahrer ist verwundbar.

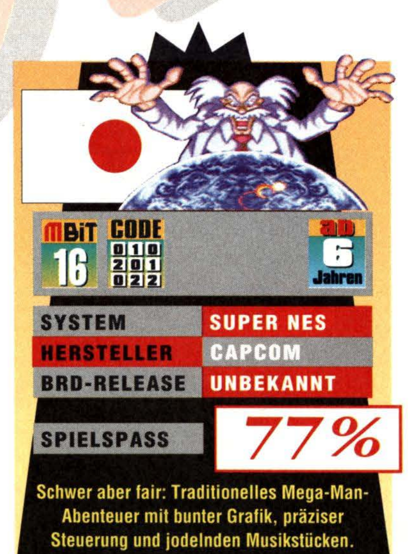
Mega Man 7

Der Marathon-Mega-Man: Kaum habt Ihr Dr. Wily eingelocht, entschlüpfen acht seiner Metall-Kreaturen aus dem Versuchs-Labor, um Ihren Schöpfer zu befreien. Nach alter Sitte hat sich jeder einen höllisch schweren Eis-, Wolken oder Industrie-Level zusammengeschustert und mit protzigen Mittel-Gegnern bestückt. Auf Eurer Seite kämpft zum ersten Mal in einem 16 Bit-Abenteuer Blech-Köter Flitz, der nach versteckten Extras schnüffelt und Euch als schwebende Plattform und Raketen-Anzug unterstützt. Ein Schild schützt Euch vor Geschossen. Um alle versteckten Bonus-Räume und Extras abzusahnen, müßt Ihr die meisten Levels mehrmals durchspielen, weil Euch zum Beispiel Flitz`s Raketen-Anzug in vorhergehenden Levels auf unerreichbare Plattformen befördert. Da das Modul auf Spezial-Chip-Unterstützung verzichtet, folgt "Mega Man 7" dem Prinzip der 8-Bit-Abenteuer: Auf dem Bildschirm tummeln sich nur wenige Gegner, die Euch jedoch mit hinterhältigem Streuschuß einheizen und in Feuerpausen unverwundbar sind; Flacker-Einlagen gibt`s trotzdem. Dafür entschädigen Euch bunte Baller-Action, faires Levelsdesign, präzise Steuerung und trällernde Hintergrund-Melodien. Mega Man-Fans werden das vielfältige Abenteuer lieben. *oe*



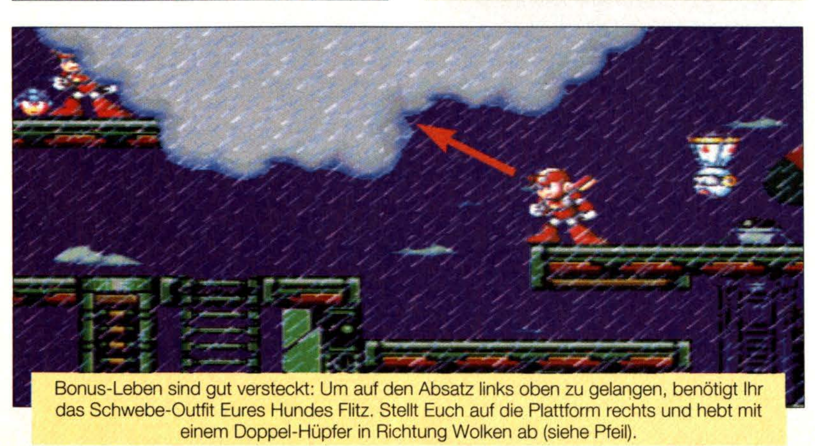
In Dr. Wily's Mechanik-Kathedrale bekämpft Ihr nochmal alle Endgegner hintereinander.





MBIT	16
CODE	010 201 022
ab	6 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	77%

Schwer aber fair: Traditionelles Mega-Man-Abenteuer mit bunter Grafik, präziser Steuerung und jodelnden Musikstücken.



Bonus-Leben sind gut versteckt: Um auf den Absatz links oben zu gelangen, benötigt Ihr das Schwebe-Outfit Eures Hundes Flitz. Stellt Euch auf die Plattform rechts und hebt mit einem Doppel-Hüpfer in Richtung Wolken ab (siehe Pfeil).



Im Gespräch mit M. Higuchi, Consumer Overseas Marketing Manager von Data East, Japan

? Welche Next Generation-Konsole ist Ihr Favorit, und für welche sehen Sie keine Zukunft?

Meine Lieblingssysteme sind Saturn und Playstation. Sega veröffentlicht für den Saturn großartige Spielhallen-Umsetzungen wie z.B. die "Virtua Fighter"-Serie oder "Daytona". Die Playstation wiederum ist sehr einfach zu programmieren, und Sony unterstützt die Lizenznehmer tatkräftig. Von 3DO und NEC FX halte ich dagegen nichts.

? Wie beurteilen Sie die derzeitige Situation, daß sich auf dem Markt fast zehn Videospielsysteme tummeln?

Auf der ganzen Welt sind die Videospieler schlauer geworden, was die Wahl des Systems und der Spiele angeht. Diese Situation läßt viele kleine Lizenznehmer aus dem Wettbewerb ausscheiden. Nur finanzkräftige Firmen mit einer guten Entwicklungsabteilung werden langfristig überleben.

? Was wünschen Sie sich in Zukunft für die Videospiel-Szene?

Die Beseitigung von Software-Piraterie und jeder Art von gefälschter und nachgebauter Hardware.

? Welche Konsole hat die besten Chancen?

Ich denke, daß am Ende dieses Jahres ein Gewinner (Saturn oder Playstation) gegen Nintendos Ultra 64 antreten muß. Möglicherweise werden sich dieses System und das Ultra 64 die Position des Marktführers teilen. Ich schätze, daß die Marktanteile der beiden Konkurrenten dann ähnlich verteilt sein werden, wie zur Zeit bei Super Nintendo und Mega Drive.

? Wie sehen Sie die Zukunft nach 32 und 64 Bit? Kommen danach Virtual Reality und Hologramm-Spiele?

Einige Firmen werden sicherlich versuchen VR-Systeme jenseits von 32 und 64 Bit zu entwickeln und zu vermarkten – davon halte ich jedoch nicht viel. "Virtual Reality für zuhause" wird sich mit 32- und 64-Bit-Konsolen sowie ISDN ergänzen.

? Zum Abschluß bitten wir Sie um ein kurzes Statement über die neue Konsolenära, Ihre Visionen und das, was Sie nicht mögen.

In Zukunft wird sich noch deutlicher herauskristallisieren, daß der Erfolg eines Spiels nicht von der Marketingabteilung abhängt: Nur gute Entwickler mit ideenreichen Konzepten produzieren erfolgreiche Spiele.




SEGA SECTOR



Artistisch: Besonders mutige Spieler lassen Grashüpfer Tempo durch den Feuerring hüpfen.



Wenn Tempo abwärts segelt, kann er mit seinen kleinen Flügeln den Fall verlangsamen und sanft landen.

Tempo

32X

Tempo ist glücklicherweise die Ausnahme in Segas 32X-Programm. Alle anderen Spiele (siehe ausführliche Tabelle in unserem 32-Bit-Report) werden mit hoher Wahrscheinlichkeit parallel in den USA und Europa veröffentlicht.

Selten genug, daß ein Spiel exklusiv fürs 32X erscheint, und dann kommt's in Deutschland gar nicht erst offiziell auf den Markt. Segas Entscheidung ist insoweit verständlich, da "Tempo" eher für junge Spieler ausgetüftelt wurde und man die 32X-Kundschaft bei den älteren Semestern vermutet. Läßt man jedoch die Hintergrundstory außen vor (ein cooles Grashüpfer-Kid mit Sonnenbrille und Walkman muß die "World of Music" vor King Dirge beschützen), präsentiert sich ein farbenfrohes Normalo-Jump'n'Run, das das auch Jugendliche spielen dürfen.
In dem Bemühen, ein möglichst abgedrehtes Hüpfspiel zu schaffen, das optisch und inhaltlich ganz auf Musik zugeschnitten ist, haben die Entwickler ein paar spielerische Feinheiten übersehen. In den sieben Levels wird konventionelle Plattform-Action geboten, vielfältige Extras oder innovative Features kommen nicht zum Zug. Dafür dreht sich alles um Rhythmus, Noten, psychedelische Grafik-Effekte und Digi-Samples. Die Spielgeschwindigkeit ist recht langsam, die Steuerung des Helden angenehm leichtgängig. Tempo hüpft, schlägt im Nahkampf kräftig zu und betäubt Gegner mit Noten-Würfen.
Die 32X-Power schlägt sich nur in der Kunterbunt-Optik wohltuend nieder, die knarzigen Digi-Effekte und das übertrieben coole Musikfreak-Drumherum sind weniger gelungen. Technisch wird nur Hausmannskost geboten, sodaß gutgemachte 16-Bit-Jump'n'Runs wie "Earthworm Jim" oder "Lion King" den hippen Grashüpfer in jeder Beziehung übertreffen. Wer seinem 32X eines von wenigen "hausgemachten" Modulen gönnen will, darf ebenso zugreifen wie Musik-Fetischisten, die gerne Noten sammeln und auf Klavier-Tastaturen hüpfen. *mg*

Muster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



Die Zahnlücken bieten Tempo Schutz, wenn das Gebiß plötzlich schließt.


Drei der sieben Levels könnt Ihr zu Beginn anwählen



SYSTEM	MEGA 32X
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	60%

Geradliniges Jump'n'Run in farbenprächtiger Niedlich-Optik. Grafisch und inhaltlich dreht sich alles um Musik.

The Punisher

MD

Frank Castle alias "The Punisher" und Nick Fury führen einen Zwei-Mann-Krieg gegen das Verbrechen: Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, New York von allen Gangstern und dem Anführer Kingpin zu erlösen. Allein oder zu zweit prügelt und ballert Ihr Euch durch sechs Villa-, Kloaken- und Zug-Levels, die durch Animationen und Standbilder verbunden sind. Holprig animierte Messerstecher, Schwertschwinger und Straßen-Cowboys trachten Euch nach der Energie. Von digitalen Kampfschreien und schräger Thriller-Musik begleitet, werft Ihr mit Handgranaten um Euch, führt Specials aus und ruiniert mit Uzi und Sturmgewehr die Einrichtung.
"Punisher" ist alles andere als brillant, aber durch einfache Steuerung, faire Kollisionsabfrage und intelligente Gegner-Taktiken eine willkommene Abwechslung zu anderen Marvel-Prüglern. Trotzdem: Nur für Fans nimmermüder Beat'em-Up-Action im Comic-Stil. *oe*

Muster von Zapp, Mainz. Tel. 06131/230492



Vor dem finalen Duell im Hauptquartier prügelt Ihr Euch durch den Dschungel



SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	58%

Leichter Prügel-Scroller um Marvel-Held "Punisher" mit bescheidener Grafik, vielen Moves und Dauerfeuer-Spielablauf.

Videospiel-Kritik:



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Spiele, die in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.



Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Film-Soundtrack oder grausames Gescheppper.

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechendsten Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßworts oder -codes festgehalten werden.



Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.



Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.















So funktioniert's

Thomas Gaksch

Weiß Redaktions-Informatiker Olli nicht mehr weiter, beordert Martin die Verwandtschaft herbei: Cousin Thomas richtete in grauer Vorzeit das MAN!AC-Netzwerk ein und hielt jetzt ein Update für überfällig. Unter Winnies mißtrauischen Blicken bastelte er allnächtlich am Server



herum. Schließlich lief nichts mehr, unser Bildarchiv war verschwunden und die aktuelle MAN!AC zu einem Datenklumpen verschmolzen. Thomas' Schreie dringen noch heute aus dem MAN!AC-Folterkeller...

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.

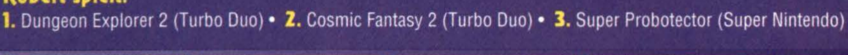




SUPER	GUT	GEHT SO	NA JA	URKS

ROBERT BANNERT





Robert spielt:
1. Dungeon Explorer 2 (Turbo Duo) • **2.** Cosmic Fantasy 2 (Turbo Duo) • **3.** Super Probotector (Super Nintendo)

OLIVER EHRLE

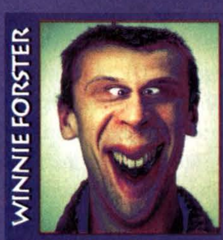






Olli spielt:
1. Unirally (Super Nintendo) • **2.** Lufia (Super Nintendo) • **3.** Tekken (Playstation)

WINNIE FORSTER



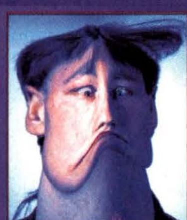




Winnie spielt:
1. Daytona USA (Saturn) • **2.** Shining Force CD (Mega-CD) • **3.** Nascar Racing (MS-DOS PC)

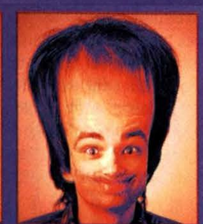
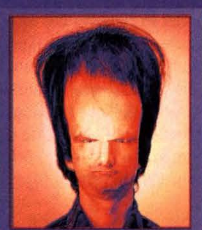
MARTIN GAKSCH

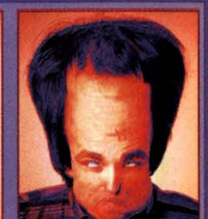



Martin spielt:
1. Puzzle Bobble (Super Nintendo) • **2.** Daytona USA (Saturn) • **3.** Starblade Alpha (Playstation)

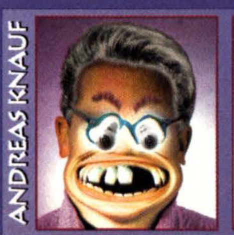
HEINI LENHARDT



Heinrich spielt:
1. Superstar Soccer (Super Nintendo) • **2.** Atari VCS 2600 Action-Pack (MS-DOS PC) • **3.** NBA Live '95 (MS-DOS PC)

ANDREAS KNAUF







Andreas spielt:
1. Ridge Racer (Playstation) • **2.** Starblade Alpha (Playstation) • **3.** Tekken (Playstation)

Entwicklung: Sega, Japan

Chaotix



Einige Level-Regionen erreichen Knuckles & Co. nur mit der Schwebeplattform.

Der Level lebt: Aktiviert Ihr einen Schalter, werden einige Tore verzerrt und als Brücken über den Abgrund gespannt.

Bevor Ector Richtung Levelende zischt, sorgt Mighty Armadillo mit seinem Sternen-Band für den nötigen Schwung.

Info-Highway: Ein Plan verrät dem verwirrten Reisenden seinen aktuellen Level-Stand.

Nach der Charakter-Wahl bergt Ihr per Stahl-Greifer Euren Begleiter: Der arme Kerl wartet in einer Grube auf seine Wiederauferstehung in einer Regenerations-Kapsel. Anstatt den Partner frei zu bestimmen, müßt Ihr den Greifer per Knopfdruck stoppen und auf die Befreiung des Wunschcharakter s hoffe – Rummelplatzgänger angeln auf ähnliche Weise ihre Plüschtiere.

Wer bei "Chaotix" typisches Sonic-Geflitze erwartet, erlebt eine satte Überraschung: Anstatt wie in den Vorgänger-Modulen stur herumzudüsen und gelegentlich einen Gegner zu plätten, nimmt Euer **Partner** jetzt aktiv am Spielgeschehen teil. Durch ein funkelndes Sternen-Band untrennbar mit Euch verbunden, vollführen Knuckles oder einer seiner Kumpane Akrobatik-Kunststücke, die selbst den frechen Igel in Staunen versetzen: Held und Begleiter wirbeln wild umeinander, katapultieren sich gegenseitig in die Luft oder benutzen ihr Sternenband als Steighilfe. Um auf Touren zu kommen, kugelt Ihr Euch entweder in gewohnter "Sonic"-Tradition zusammen oder sorgt per Sternenschweif für Schwung: Habt Ihr das Freundschaftsband bis auf's Äußerste strapaziert, läßt Euer Kumpel einfach los. Beide Sprites zischen mit halsbrecherischem Tempo durch schrill gefärbte Rennstrecken und schwindelerregende Loopings. Um beiden Energiebündeln viel Spielraum zu bieten, wurde auf sperrige Monsterhorden verzichtet. Mit müde umhertrudelnden Flatter-Robots, mechanischen Raupen und Blech-Insekten präsentiert sich die Gegner-Belegschaft bescheiden.
Könnt Ihr im Training zwischen frei verfügbaren Rennbahnen wählen, fegt Ihr im Story-Modus durch vorgegebene Jump'n'Run-Kurse: Nach Einführung in die ungewöhnliche Steuerung und Warmspiel-Leveln mit Leit-Hüpfer Knuckles wählt Ihr Euren persönlichen Liebling und spurtet ins Reisezentrum. Hier speichert Ihr ab, grabscht einen Begleiter und informiert Euch über durchgezockte Level. Anschließend geht's per Jet zum Wunsch-Abschnitt.


DYNAMISCHES DUO • Anstatt die Jump'n'Run-Gemeinde mit einem neuen "Sonic"-Aufguß zu langweilen, engagierte Sega gleich die komplette Igel-Verwandtschaft und schickt sie in eine der innovativsten Hüpf-Orgien unserer Zeit. Regt Ihr Euch zunächst über die eigenwillige Steuerung und die spärlichen Gegner auf, wird Euch mit zunehmender Profession der Entvölkerungs-Grund klar: Raserei und platzaufwendige Partner-Specials lassen für Monsterjagden keinen Raum. Stattdessen konzentriert Ihr Euch auf Sprungtechniken und die Erforschung geräumiger Levels oder experimentiert mit dem unerschöpflichen Bewegungs-Potential Eurer Helden. Poppige Musikstücke, 32X-gerechte Optiken und einfallsreiche Neuerungen bei Steuerung und Level-Design regen zum Weiterspielen an und lassen die gewöhnungsbedürftige Steuerung schnell vergessen.



Nach dem Hechtsprung durch einen Riesenring sammelt Ihr in bonusreichen Polygontunneln Ringe.



Hindernisse, wie diese schwingende Stachelkugel, sind selten. Meist ist die Rennbahn leergefegt.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	78 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	81 %

Statt Sonic zu begleiten, lädt Knuckles seine Sippe zu 32X-gerechtem Jump'n'Run-Vergnügen mit revolutionärer Steuerung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Große Auswahl an Rollenspielen und Hintbooks

TRADELINK

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN

TOP PREISE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	89,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Ardy Lightfoot	129,95
Bases Loaded 3 us	139,95
Beavis and Butthead us	139,95
Biker Mice from Mars	119,95
Bomberman 2	115,95
Breath of Fire us.	**129,95**
Brain Lord us.	129,95
Brutal us.	Vorb.
Bubsy 2	129,95
Bust A Move	99,95
Clay Mates us.	109,95
Clayfighter 2 Judgment	139,95
Desert Fighter	69,95
Demons Crest us.	139,95
Donkey Kong Country	128,95
Donkey Kong Country us	139,95
Dragon Ball Z 3	**129,95**
Earthworm Jim	128,95
Excalibur	119,95
Eye of the Beholder us	139,95
F1 Pole Position 2	129,95
Fatal Fury Special	**129,95**
Final Fight 2 jp.	59,95
Final Fantasy III	**139,95**
Full Throttle Racing	99,95
Indiana Jones	128,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	**138,95**
John Madden '95	109,95
Jungle Book	129,95
Kid Clown Crazy Chase	99,95
Legend dt.	79,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II dt.	79,95
Lufia us.	135,95
Magic Boy	119,95
Mario Andretti Racing	139,95
Marko's Magic Football	139,95
Mega Man X 2	139,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Metal Warriors us	99,95
Mickey Mania dt.	79,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	79,95
NBA Jam Tournament	109,95
NBA Live	119,95
NBA Showdown us.	119,95
Nigel Mansell Indycar	89,95
NHL '95 dt	**99,95**
Obitus us.	99,95
Ogre Battle us	139,95
Prehistoric Man us.	139,95
Radical Rex us	124,95
Return of the Jedi	129,95
Rise of the Robots	**69,95**
Rise of Phoenix	139,95
R-Type III eur.	**89,95**
Secret of Mana dt	109,95
Samurai Shodown jp.	**129,95**
Saturday Night Slam jp.	89,95
Sea Quest	129,95
Shaq Fu	79,95
Soulblazer	129,95
Speed Racer us	119,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Trek Fleet Acadamy	129,95
Star Wars 3	139,95
Stargate	139,95
Sterling Shape us	119,95
Streetracer	119,95
Super Metroid dt.	109,95
Syndicate	115,95
Tarzan	129,95
True Lies	119,95
Ultima – Ruins of Virt.	139,95
Ultima – Black Gate	139,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Wario Woods	99,95
Wild + Wacky Sports	89,95
Wizardry 5 us.	139,95
World Heroes II us.	139,95
WWF Raw	**109,95**
50/60 Hz Umbau	39,95
Super Game Boy	**89,95**

3DO

FZ-1 NTSC	**799,–**
FZ-10 NTSC	**899,–**
FZ-10 RGB	**1099,–**
FZ-10 PAL	**948,–**
11th Hour	Vorb.
Creature Shock	Vorb.
Crime Patrol	129,95
Demo. Man	119,95
Dirt Racer	Vorb.
Drug Wars	Vorb.
FIFA Soccer	99,95
Flashback	119,95
Gex	119,95
Immercenary	119,95
Iron Angel	Vorb.
Hell	Vorb.
Magic Carpet	Vorb.
Myst	119,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
Out of this World	79,95
Panzer General	Vorb.
Quarantaine	89,95
Rebel Assault	119,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	79,95
Road Rash	119,95
Seal of Pharao	119,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Slayer	129,95
Space Ace	Vorb.
Star Blade	119,95
Star Control II	99,95
Super Street Fight. 2 Trb	129,95
Syndicate	Vorb.
Theme Park	119,95
VR Stalker	119,95
Way of the Warrior	119,95
Wing Commander 3	Vorb.
World Cup Golf	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95



PLAYSTATION

Sony Playstation	999,–
RGB-Kabel	99,95
Boxers Road	Vorb.
Crime Crackers	149,95
Cosmic Race	159,95
Cybersled	159,95
Evolution	Vorb.
Gussun Oyoyo	Vorb.
Gunners Heaven	Vorb.
Jumping Flash	Vorb.
Kileak the Blood	179,95
Kings Field	159,95
Metal Jacket	Vorb.
Motor Toon Grand Prix	169,95
Parodius	159,95
Philosoma	Vorb.
Raiden Project	179,95
Ridge Racer	159,95
Space Griffin	159,95
Space Pirates	Vorb.
Starblade Alpha	169,95
Tekken	169,95
Toh Shin Den	159,95
Memory Card	89,95
Joypad	89,95
Namco Pad	159,95

SEGA SATURN

Grundgerät	999,–
6 Player Adapter	99,95
Lenkrad	Vorb.
RGB Kabel	89,95
Astal	Vorb.
Control Pad	99,95
Clockwork Knight	89,95
Daytona USA	139,95
Gale Racer	159,95
Myst	139,95
Panzer Dragoon	139,95
Race Drivin'	Vorb.
Tama	139,95
Virtua Stick	109,95
Victory Goal	159,95
Wachai Connection	159,95
Power Memory	149,90

JAGUAR

inkl. 2 Spiele	499,–
CD-Laufwerk	Vorb.
CAT BOX	Vorb.
Alien vs. Predator	129,95
Aircars	Vorb.
Club Drive	**59,95**
Checkered Flag II	**59,95**
Creature Shock	Vorb.
Bubsy	109,95
Cannon Fodder	129,95
Double Dragon	129,95
Dragon	119,95
Fight for Life	Vorb.
Hover Strike	129,95
Iron Soldier	129,95
Kasumi Ninja	139,95
Rayman	Vorb.
Sensible Soccer	129,95
Syndicate	129,95
Tempest 2000	109,95
Theme Park	129,95
Tiny Toons	Vorb.
Zool	109,95

Bestellannahme für Österreich:
02165/66243

Ankauf von gebrauchten Modulen
Ratenkauf möglich
Preisliste vom 24.04.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Mai/Juni, Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
Preise können abweichen

FUNTRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 511134

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX
HERFORD
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX NEU
UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

SCHWEIZ +
World of Games
031/9413747

JETZT BESTELLEN

07461-79001

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA

NBA Jam Tournament Edition



In der 32X-Version sind die Spielfiguren etwas größer und mit den wuchtigen Köpfen aus dem Arcade-Vorbild gesegnet.

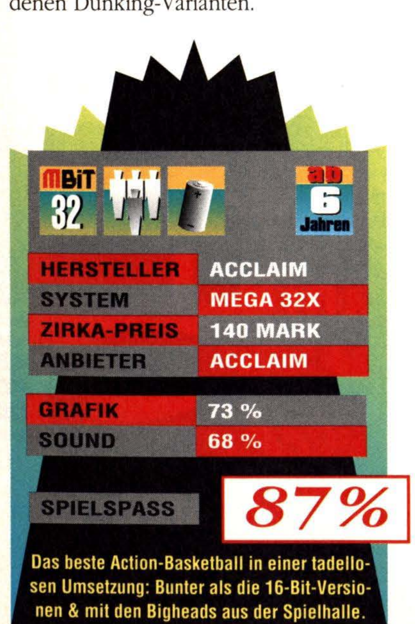
32X

Acclaim bläst zum 32X-Großangriff: Während Ollie die 32-Bit-Wrestler aus "WWF Raw" durch den Ring katapultiert, lassen wir die Basketballer tanzen. Am Grundkonzept und den Spielmodi hat sich gegenüber dem Mega-Drive-Original wenig getan. Maximal vier Spieler steuern das Korbball-Quartett über das optisch frisierte Hallenparkett, legen spektakuläre Dunkings hin und erfreuen sich an vielen versteckten Promi-Teams – einschließlich einem mysteriösen Super-Team, das Ihr nur nach dem Gewinn des Turniers zu sehen bekommt. Grafisch hat sich nicht nur das Publikum in 256 Farben herausgeputzt, die Spieler erhielten die überdimensionalen Köpfe aus dem Arcade-Vorbild – inklusive der Zooms bei den verschiedenen Dunking-Varianten.

It's a Maniac



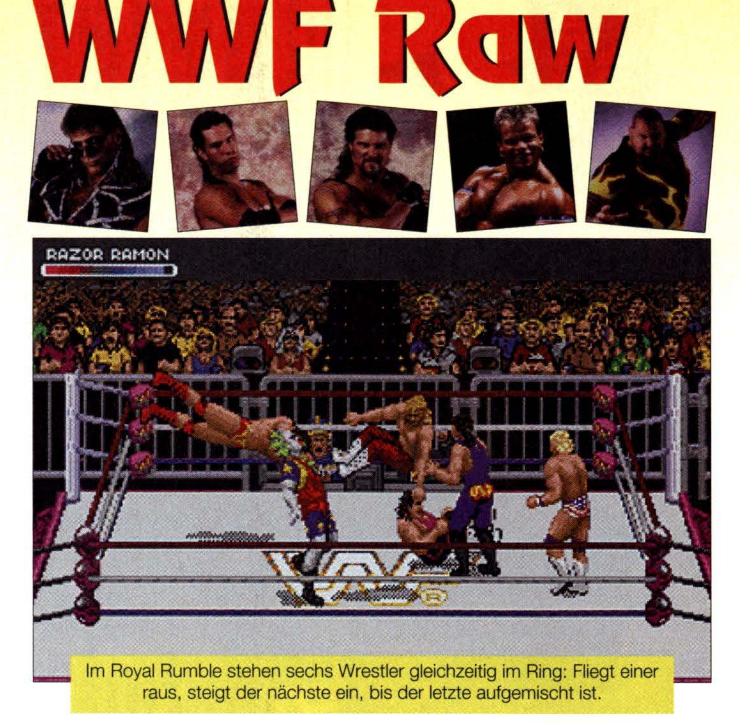
JUMP RAN • Der Fluch der guten Tat: Acclaim hat mit der Hilfe von Iguana schon beim allerersten "NBA Jam" sowie bei der "TE" nahezu perfekte Umsetzungen für die 16-Bitter abgeliefert. Für die 32X-Neuauflage blieben nur ein paar Schönheitskorrekturen, von denen eine die Freaks allerdings sehr erfreut. Die 256-Farben-Optik bei den Firmen-Logos sowie auf den Zuschauerrängen reißt kaum jemanden vom Hocker, dafür sorgen die großen Basketballer-Schädel für Erheiterung: Alle NBA-Spieler wurden mit überdimensionalen Köpfen versehen, was das Dunking-Inferno zusätzlich würzt. Spielerisch hat dies zwar keine Auswirkung, es sieht nur ziemlich cool aus. Für sich alleine betrachtet, gebührt der 32X-Fassung uneingeschränktes Lob: Besser kann man eine Arcade-Umsetzung nicht in Szene setzen. Wer noch kein "NBA Jam" hat, muß sich das famose Action-Sportspiel zulegen. Stolze Besitzer eines entsprechenden Moduls sollten ihr Geld jedoch zweimal umdrehen – vielleicht könnt Ihr den Vorgänger günstig an Freunde verschachern.



Andere Versionen
Die 16-Bit-Versionen für Mega Drive und Super Nintendo wurden in der MAN!AC 3/95 mit jeweils 86 Prozent Spielspaß getestet. Eine Jaguar-Fassung ist in Vorbereitung.

Entwickler: Sculptured Software

WWF Raw



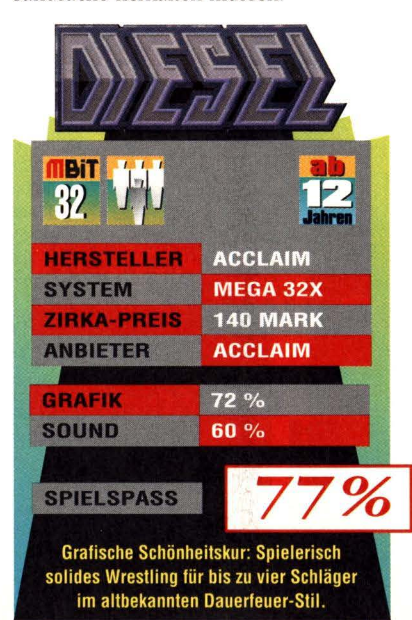
Im Royal Rumble stehen sechs Wrestler gleichzeitig im Ring: Fliegt einer raus, steigt der nächste ein, bis der letzte aufgemischt ist.

32X

Vorhang auf zum "Monday Night Raw": Wie in der 16-Bit-Vorlage wählt Ihr einen von zwölf stämmigen WWF-Wrestlern aus, um die Gegner im gewöhnlichen Duell, Tag-Team, Bedlam, Survivor Series, Royal Rumble oder Raw-Endurance-Match zu plätten – WWF-Fans kennen sich aus. Jeder Catcher bedient sich im Kampf unterschiedlicher Spezial-Manöver und Finishing-Moves, die 1:1 aus der Real-Komödie übernommen wurden. Selbstverständlich dürft Ihr Euch während des Kampfes außerhalb des Rings brutaler Klappstuhl-Attacken bedienen und ausgiebig auf den Ringrichter einschlagen. Langt der nicht mehr aus, Eure Gewalt-Gier zu befriedigen, könnt Ihr bis zu drei Kumpels einspannen, die dann als lebende Sandsäcke herhalten müssen.



SCHLACHTFEST • Man merkt den Wrestlern die 32-Bit-Badehose an: Im Gegensatz zum flackernden "Royal Rumble"-Mode auf dem Mega Drive bietet die 32X-Version ruckfreie Catcher-Action. Kasperl Doink und Labersack Owen lassen sich problemlos durch den Ring steuern und machen fließende Move-Kombinationen kinderleicht. Prügeln Eure Kumpels mit, schlagt Ihr Euch im "Bedlam"-Mode zu viert im Ring gegenseitig die Köpfe ein. Geht's dem Ende zu, kommt die langerwartete Gelegenheit zum krachenden Finishing-Move: Für WWF-Freunde das höchste der Gefühle. Lediglich am Sound gibt's einiges zu meckern: Die meisten Musik-Stücke klingen den Vorlagen nur ähnlich, Diesels Trucker-Gebrumme hört sich jedoch an wie die Sound-Kulisse von "Pitstop" in alten C-64-Zeiten. Dafür wird Doinks Lari-Fari-Melodie WWF-Experten Glücksgefühle entlocken. "WWF Raw" ist eine gelungene Umsetzung der Mega-Drive-Version mit stimmungsvollen Finishing-Moves, aufgeblasener Grafik und (leider) verfälschten Musikstücken.



Andere Versionen
"WWF Raw" ließ mit jeweils 76 Prozent Spielspaß auf Mega Drive und Super Nintendo den Ring beben (beide Tests in MAN!AC 1/95).



BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92

FAX: 06131/23 04 93
















SEGA CD · SEGA MEGA DRIVE · 3DO · SONY PLAYSTATION

SUPER NES:

STARGATE	149,–
X-MEN	149,–
MEGAMAN X²	129,–
KID CLOWN	129,–
WARIOS WOODS	99,–
PUNCH OUT	129,–
STAR TREK NG	139,–

MEGA DRIVE:

STORY OF THOR	139,–
WS BASEBALL 95 US	149,–
PUNISHER US	139,–
ALIENSOLDIER	139,–
LIGHT CRUSADER	I.V.

PLAYSTATION:

TEKKEN	199,–
STARBLADE ALPHA	189,–
DARKSTALKERS	199,–
GUNNERS HEAVEN	I.V.
JUMPING FLASH	I.V.
ARC THE LAD	I.V.
BOXER'S ROAD	I.V.

MEGA CD:

RDS	129,–
SHINING FORCE CD	129,–
DUNGEON EXPLORER	129,–
LORDS OF THUNDER	129,–

MEGA 32X:

FAHRENHEIT US	139,–
TEMPO US	129,–
CHAOTIX US	139,–
SHADOW SQUADRON	I.V.

SUPER NES US:

BUST A MOVE	129,–
NOSFERATU	I.V.
OGRE BATTLE	I.V.
AB JUNI '95:	
SECRET OF EVERMORE (MANA 2)	

3DO:

GEX	139,–
PANZER GENERAL	139,–
DEADALUS ENCOUNTER	149,–
CREATURE SHOCK	I.V.
WC 3	I.V.
SLAM'N'JAM	I.V.
BLADE FORCE	I.V.
HELL	I.V.
POET	I.V.
DOOM	I.V.

SATURN:

SIDE POCKET 2	149,–
DAYTONA USA	159,–
PANZER DRAGOON	159,–
DEADALUS	149,–
ASTAL	I.V.
GRAND CHASER	I.V.
PARODIUS DELUXE	I.V.
SHINOBI X	I.V.

JAGUAR:

CD-ROM	349,–
HOOVER STRIKE	I.V.
FIGHT FOR LIVE	I.V.
BURNOUT	I.V.

HARTE WARE:

JAGUAR	399,–
32 X	369,–
3DO FZ-10	899,–
NEO GEO CD PAL/RGB	799,–
SATURN RBG	
INKL.SPIEL NACH WAHL	1199,–
PLAYSTATION RGB	
INKL. SPIEL NACH WAHL	1199,–



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

ELECTRONIC GAMES

der Videospieleladen in

Tel. 0731/63055

Ulm

Hafenbad 27

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr.	10.00 - 18.30
Sa.	10.00 - 13.00
langer Do.	10.00 - 20.00
langer Sa.	10.00 - 16.00

in der Nähe vom Ulmer Münster

MEGA ☆ STAR

VERSAND und LADEN

JAGUAR

Theme Park 139,–
Syndicate 135,–
Cannon Fodder 129,–
Tempest 2000 CD 49,–
Fight for Live call
Jaguar CD-ROM call
alle News auf Lager

SEGA SATURN

Astal 149,–
Parodius 149,–
Daytona USA 139,–

SONY PLAYSTATION

Tekken 169,–
Vampire 169,–
Jumping Flash 169,–

SEGA CD

Eye of the Beholder 88,–
Keio Flying Squadron 88,–

SEGA 32X

Corpse Killer CD 125,–
Metal Head 129,–

SUPER NINTENDO

Secret of Evermore call

Scart Umschalter
(mit Anschluß für HiFi Anlage 1 A Qualität)
2fach 99,– 3fach 129,– 4fach 149,–

EGM + Game-Fan + The Edge US-Konsolenhefte

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) • ab 300,- DM frei ★
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

☎ (0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14

Versand von Mo.-Fr. 11.00-13.00 + 15.00-18.30
Ladenöffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00-13.00 + 15.00-18.30
Sa. 10.00-14.00

Gesamtprogramm anfordern:
Schaffhauserstr. 55
79713
Bad Säckingen

Entwicklung: Sega, Japan

Shadow Squadron


Anstatt in einem Feuerball zu verglühen, werden die Schlachtschiffe von einer Ketten-Explosion in Polygone gerissen.


Gute Piloten rasen hautnah an den fehlerfrei berechneten Zerstörern und Raumstationen vorbei.


Die Außenperspektive der Feather ist weniger imposant: Schußwinkel und Perspektive wirken verdreht.

Die wendige Feather 2 erlaubt schnelle Ausweichmanöver und den Einsatz einer Smart-Bombe. Feather One besitzt mit ihrem Zwillingslaser mehr Feuerkraft, steuert sich aber schwerfälliger.

32X

Wer in Weltraumballereien den Steuerknüppel gerne selber in die Hand nimmt, bei Simulationen wie "Tie Fighter" aber nur hilflos durch den Raum trudelt, schwingt sich in den "Shadow Squadron"-Jäger Feather. Hierfür aktiviert er nach Wahl des **Feather-Modells** die Manuell-Steuerung. Unerfahrene Spieler überlassen sämtliche Flug-Kontrollen lieber dem Auto-Piloten oder einem Freund und konzentrieren sich auf die Zielanvisierung.
Nach Abschuß von der Startrampe tretet Ihr in den Hyperraum ein und studiert während des Sprungs eine Übersichtskarte des Zielsektors: Ihr erfahrt die Position Eurer Primärziele und die Anzahl ihrer Begleitschiffe. Habt Ihr den feindlichen Flottenverband erreicht, manövriert Ihr mit Gefechts-Geschwindigkeit zwischen fauchenden Lasergeschossen hindurch und steuert die trägen Raumkreuzer an. Während des Anfluges bieten die gemächlich einhergondelnden Riesen einen friedlichen Anblick. Aggressiver verhalten sich die Begleitjäger, die Euch mit Kamikazemanövern und Dauerfeuer außer Reichweite halten wollen. Habt Ihr das lästige Geschmeiß mit Streifschußsalven erledigt, bringt Ihr das Schiff in Schußweite. Nun eröffnen sämtliche Geschütztürme des Kreuzers das Feuer und bringen selbst geübte Weltraum-Helden in Bedrängnis. Bevor Euer Schutzschirm in den kritischen Bereich absackt und Euer Schiff als glühender Metallklumpen ins Nirvana trudelt, bearbeitet Ihr die unterschiedlichen Polygonsektoren des Schlachtschiffs mit kontinuierlichem Beschuß. Besonders zerstörerisch wirkt hier die Feather2-Smartbombe, die Euren Gegner mit einer Anime-gerechten Explosionkette eindeckt. Der kluge Pilot setzt die Superwaffe allerdings nur in Verzweiflungs-Momenten an, da sie ihr zerstörerisches Potential vom Schutzschildgenerator zapft. Platzt der Riese auseinander, verrät Euch ein Pfeil den Anflugwinkel zum nächsten Ziel.


Gigantisch: Nach Kurs über seinen Bug rast Ihr ins Innere des feindlichen Mutterschiffs und zerstört den Reaktor.



Feather 1



Feather 2

POLYGON-SCHWADRON • Als alter Robotech-Fanatiker liebäugle ich nach der "Shadow Squadron"-Testsession mit dem 32X-Kauf: Explosionsketten, verzögert zerplatzende Polygon-Feinde und unbeschwerte Hintergrundmusik vermitteln die Dynamik japanischer Space-Operas und fesseln Action-Fans vom ersten bis zum letzten Hypersprung. Endlich können waghalsige Piloten über riesige Zerstörer rasen, ohne als Opfer verwirrender Grafikfehler gegen die Schiffshülle zu donnern. Besonders motivierend sind die Kopf-an-Kopf-Rennen mit feindlichen Jägern: Habt Ihr den Mistkerl endlich erwischt, schmiert der nach einem Streifschuß seitlich ab, um Sekunden später krachend zu zerspringen. Für 3D-Action-Fans ist "Shadow Squadron" ein Muß, detailvernarrte Simulations-Spieler hoffen jedoch auf Titel mit größerer Instrumenten-Palette und einer Batterie.

Die schwere Feather 1 startet auf einer Abschußrampe in den Weltraum.



Die Schlachtzerstörer werden von ihren Kurzstreckenjägern bewacht. Die kleinen Schiffe sind zwar mies gepanzert, zischen aber mit einem Höllentempo an Euch vorbei.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	75 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	77%

Space-Opera in 3D: Aufwendige Polygonstrukturen und frei bestimmbarer Kurs fesseln bis zur letzten Raumschlacht.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Iguana Entertainment

Zero – The Kamikaze Squirrel

Mit mehrmonatiger Verspätung beglückt einer der gelenkigsten Hüpfspiel-Helden auch das Super Nintendo: "Zero – The Kamikaze Squirrel" wirbelt durch eine Handvoll Levels, die sich optisch und spielerisch durchaus unterscheiden. Neben den üblichen Geheimpassagen und Bonuskammern findet Zero u.a. ein Motorboot, mit dem er schmuddelige Abwasserkanäle entlangdüst.


Mit dem Luftballon-Korb entschwindet Zero nach oben

Im Vergleich zu den uninspirierten No-Name-Jump'n'Runs versprüht Zero eine Menge Charme: Die Steuerung des Wirbelwindes ist variantenreich, die grafische Präsentation ansehnlich und die Spielumgebung erfreulich abwechslungsreich. Wer von Hüpfspielen immer noch nicht genug hat, der darf sich das (leider Paßwort-lose) Sunsoft-Modul zulegen. Unterschiede zum Mega-Drive-Vorbild gibt's kaum. *mg*

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	70 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	75 %

Peppiges Jump'n'Run mit coolem Helden und cleverer Steuerung. Innovativer und schnuckliger als die meiste Konkurrenz.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version wurde in MAN!AC 1/95 mit 75 Prozent Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Infogrames, Frankreich

Die Schlümpfe

Die blauen Zwerge schlumpfen sich auf das Mega-CD. Ein animiertes Zeichentrickintro in bescheidener Qualität und CD-Musik sind die einzigen Änderungen gegenüber der Mega-Drive-Version, sogar die Paßwörter sind identisch. Mit einem Schlumpf hüpft Ihr durch farbenfrohe Plattformlevels, steigt auf Bergwerksloren, Storchenrücken oder schwimmende Enten. Das Spiel beginnt wie ein simples Jump'n'Run, später werden Orientierungsaufgaben und kleine Rätsel eingestreut.


Bergab werdet Ihr von Schneemännern und Felsen behindert

Gelegentliche Durchhänger im Leveldesign wechseln sich mit spannenden Aufgaben und gut gestalteten Endgegnern ab. Wer ein Fan der Schlümpfe ist, darf sich das niedliche und umfangreiche Abenteuer nicht entgehen lassen. Die CD-Version ist aber mit dem Modul identisch – kauft Euch die preiswertere Lösung. Könnt Ihr niedliche Hüpftiraden nicht mehr sehen, laßt Ihr ohnehin die Finger davon. *ak*

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	74 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	72 %

Keine Änderung zum Modul: Knuddelige Helden in einem gut gemachten Jump'n'Run mit Durchhängern.

Andere Versionen
Super-Nintendo- und Mega-Drive-Versionen sind erhältlich und wurden in MAN!AC 8/94 bzw. 5/95 mit jeweils 72 Prozent Spielspaß getestet.

Entwicklung: Sculptured Software, USA • **Design:** David Siller, Rita Zimmerer • **Programmierung:** Ned Martin, Dan Enfield • **Grafik:** Clark Sorensen, Heinee Hinrichsen, Joel Izatt, Dallin Haws • **Sound:** Paul Webb, James Hebdon, Mark Ganus

Looney Tunes Basketball

SN

Manche Ideen sind genial, aus Inspiration geboren und von der Muse ins Leben geküßt. Andere Ideen kommen aus Marketing-Abteilungen von Spieleherstellern, verursachen dem Tester Gähnbedürfnisse und dem Einzelhandel neue Staubfänger. Daß knuddelige Comicfiguren in Verbindung mit Sportspiel-light-Kreationen nicht unbedingt zu Spaß-Granaten führen müssen, bewies unlängst Konamis ACME-Wettkampf der sonst so unterhaltsamen Tiny Toons fürs Mega Drive. Für Jump'n'Run-Liebhaber zu sportlich, für Sportler zu simpel – in diese Falle wollte Sunsoft nicht tappen. Bei "Looney Tunes Basketball" versammeln sich klassische Warner-Trickfiguren auf dem Basketballfeld. Bugs Bunny, Daffy Duck & Co. als Konkurrenz für die Superstars von "NBA Jam"?

Im Hauptmenü stellt Ihr nicht nur die Schwierigkeit in zehn Stufen ein. Der Cartoon-Charakter des Korbspektakels ist in fünf Stufen regelbar. Bei niedrigem Scherz-Level sind ernsthafte Sportspieler vor skurrilen Intermezzi weitgehend sicher. Je höher der gewählte Grimassengrad, desto öfter greifen die Akteure in die Slapstick-Trickkiste.

Gespielt wird zwei gegen zwei. Wir wählen unter insgesamt acht Figuren die Comic-Charaktere unseres Vertrauens. Der Putzigkeit sollte nicht Euer alleiniges Augenmerk gelten; jeder Held hat unterschiedliche Stärken in den Kategorien Abwehr, Tempo, 3-Punkt-Distanzversuche, Wurfstärke und Ausdauer. Für optimalen Spielspaß habt Ihr einen Freund zur Hand; notfalls kann Eure zweite Spielfigur vom Computer gesteuert werden. Die Menüeinstellung »Follow Mode off« bewirkt, daß man automatisch den Spieler kontrolliert, der in Ballbesitz ist. Multiplayer-Adapter werden berücksichtigt, aber nicht die Vorlieben von Liga-Fans. Der müde Alibi-Turnier-Modus, bei dem man der Reihe nach auf zufällige Gegnerkonstellationen trifft, hat nicht mal ein Paßwort.

Bei der Steuerung werden am häufigsten die Knöpfe fürs Passen und Werfen beansprucht. Hat der computergesteuerte Mitspieler den Ball, könnt Ihr ihn durch Knopfdruck zu einem Paß zwingen. Mit den Links/Rechts-Buttons wird extraschnell gespurtet. Ein weiterer Feuerknopf dient zum Aktivieren der "Extrawaffen", doch jeder dieser Zaubertricks kostet wertvolle Energie.



Die Anzeigetafel am Spielfeldrand gibt über den Zwischenstand Auskunft

Die Waffen einer Frau: Wenn die spielerischen Mittel versagen, werden die Gegner durch gezielt laszive Bewegungen am Korbwurf gehindert.











LOONEY JAM • Klar, letztes Jahr hat das Sunsoft-Management die Verkaufszahlen von "NBA Jam" gesehen und kräftig geschluckt. Also her mit der bewährten Comic-Lizenz und ein verblüffend ähnliches Spielprinzip plus einer Extraportion Slapstick programmiert – fertig ist der Blockbuster. Sollte man zumindest meinen, doch nur wegen dem Niedlichkeits-Faktor alleine werden sich nicht sonderlich viele Leute das Modul zulegen. Spielerisch gibt's zu wenig Eigenständigkeit, und die Turnier-Modus-Schwäche ist überflüssig. Immerhin bietet "Looney Tunes Basketball" ganz putzige Animationen und spielt sich flott – solange man zwecks Stimmungszuwachs ein paar Freunde zum Mitmachen verpflichten kann. Ein durchaus unterhaltsames Funsport-Modul, aber im Schatten von "NBA Jam" samt Tournament Edition spielt es nur die zweite Geige.



Auf dem Streetball-Court treten immer vier Spieler an, die Ihr aus insgesamt acht Charakteren wählt.



Der Turnier-Modus ist lausig. Per Zufallsgenerator spielt Ihr gegen verschiedene Teams – ohne Paßwort.



MBiT 16 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	68 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	67%

Basketball für Zeichentrick-Fans: Unkomplizierter "NBA Jam"-Verschnitt mit Tasmanischem Teufel & Co.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Ein Fun-Basketball mit putzigen Toons findet Ihr außerdem in Konamis "Tiny Toons All-Stars" (Mega Drive), das in MAN!AC 11/94 mit 67 Prozent Spielspaß getestet wurde.

Entwicklung: Beam Software, Australien

True Lies

"Wahre Lügen", die nächste: Nach der blutigen Super-Nintendo-Version besudelt Arnie alias Omega-Agent Harry das Mega Drive. Hat Euch Euer Kumpel per Funk über die aktuelle Mission aufgeklärt, geht's den arabischen Crimson-Jihad-Terroristen aus der Vogelperspektive an den Kragen: Auf der Suche nach den Missionsparametern und dem Level-Ausgang zerlegt Ihr die bösen Buben in ihre Einzelteile. Hierbei greift Ihr am besten auf ein zuvor aufgesammeltes Schießeisen wie Maschinengewehr oder Schrotflinte zurück. Deckt Ihr die Terroristen trotz begrenztem Munitionsvorrat mit stetigem Kugelhagel ein, müßt Ihr ihnen bis zum nächsten Munitionspaket mit der Standardknarre einheizen. Die läßt sich zwar unbegrenzt nachladen, bringt Euch aber wegen geringer Schußfolge und magerer Feuerkraft in manch präkere Situation. Wird die Luft zu bleihaltig, taucht Ihr mit einer Rolle unter die Schußlinie.

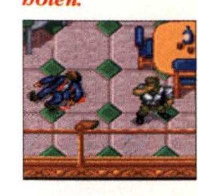
16 BIT	CODE 010 201 022	ab 18 Jahren
HERSTELLER	ACCLAIM	
SYSTEM	MEGA DRIVE	
ZIRKA-PREIS	130 MARK	
ANBIETER	ACCLAIM	
GRAFIK	53 %	
SOUND	48 %	
SPIELSPASS	54%	

Langweiliges Baller-Inferno um Omega-Agenten mit quäkendem Sound und liebloser Optik: Nur für Arnie-Freaks.

SPOON

Verwirrend: In Großstadt-Restaurants hat sich schon so mancher Top-Agent hoffnungslos verlaufen.

Gemein: Auch harmlose Passanten sind nicht vor Einschußlöchern gefeit. Erledigt Arnie trotz Verwarnung drei Unschuldige, muß er den Level wiederholen.



OMEGA-MANN • Seit der Super-Nintendo-Fassung hat man nichts dazugelernt: Noch immer vergießen die klobigen Terroristen-Sprites etliche Kubikmeter Blut über die eintönige Action-Landschaft. Bleibt der langweiligen Super-Nintendo-Optik der Umsetzungsabsturz erspart, quäken die Musikstücke mit unmenschlicher Vehemenz aus den Lautsprechern und lassen einen Handel mit der Ärztekammer vermuten. Ebenso akut ist die bleibende Einfalls-und Geschmacklosigkeit, die nichteinmal der sturste Arnie-Fan übersieht – trotz solidem Leveldesign.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Version wurde in MAN!AC 5/95 mit 54 Prozent Spielspaß getestet.

Entwickler: Taito, Japan

Puzzle Bobble

Wenige Monate nach dem Neo-Geo-Debut trudelt bereits die Super-Nintendo-Adaption ein – die Veröffentlichung erfolgt weltweit praktisch gleichzeitig. Während Amerika die Knobelei in "Bust a Move" umbenannte, wird sie in Europa und Japan korrekterweise als "Puzzle Bobble" verkauft. Aufmerksame Leser wissen bereits, daß vorliegendes Modul mit den bisherigen "Bubble Bobble"-Titeln nicht viel zu tun hat. Die Hauptdarsteller Bub und Bob sitzen lediglich an Kugel-Kanonen und dirigieren einen Pfeil, der die **Schuß-Richtung** der Bälle anzeigt.

Der traditionelle Tüftel-Zylinder wurde diesmal zweckentfremdet: Es fallen keine Spielsteine von oben runter, Ihr schießt sie von unten rauf. Oben seht Ihr eine Reihe von farbigen Bällen, die wie Fallobst auf den erlösenden Schubser warten. Wenn Ihr nun von unten Bälle nach oben feuert, solltet Ihr darauf achten, daß sich drei gleichfarbige Bälle berühren. Gelingt dieses "Columns"-Manöver, löst sich das Kugel-Trio vom Rest und poltert erleichtert nach unten. Dabei werden alle Kugeln mitgerissen, die an dem Trio hängen und sonst keinen Halt mehr finden.

Im normalen Ein-Spieler-Modus löst Ihr 100 vorgegebene Levels, die mit immer komplizierteren Kugel-Konstruktionen aufwarten. Im Zwei-Spieler-Duell tretet Ihr gegen einen menschlichen Kumpel an oder werdet von zehn Computer-Tüftlern herausgefordert. Es versteht sich von selbst, daß die Kugel-Phalanx kontinuierlich nach unten wandert, urplötzlich auftauchende Bälle Eure Taktik durchkreuzen und eine Handvoll Extras zusätzlich Leben in die Bude bringen (siehe Bilderserie ganz unten).

Die Donner-Blase sorgt für einen Blitzschlag auf horizontaler Ebene (alle Kugeln links und rechts neben der Donner-Blase verschwinden), die Flammen-Blase läßt alle Kugeln einer bestimmten Farbe zu Schutt und Asche werden und die Wasser-Blase färbt alle umliegenden Kugeln in ein und dieselbe Farbe.

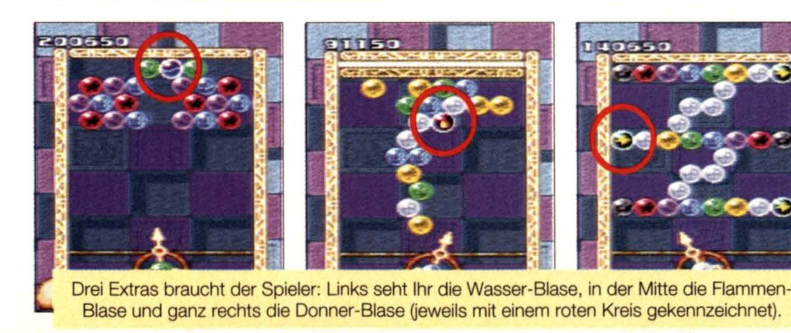
Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr gegen zehn gewiefte Computer-Tüftler an oder fordert einen Freund zum fröhlichen Blasenplatz-Showdown.

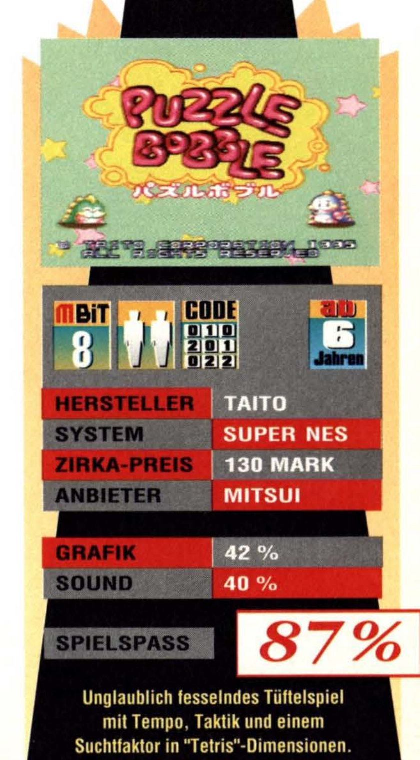
Damit Ihr Euch an die Steuerung gewöhnen könnt, zeigt eine Hilfslinie in den ersten paar Levels an, wobei die Kugel geschossen wird. Nach wenigen Runden verschwindet die Linie jedoch, und Ihr seid alleinig auf Eure Vorstellungskraft angewiesen.

KUGEL-KING • Lange hat's gedauert, bis mich eine Geschicklichkeitsknobelei wieder gnadenlos ans Joypad knebeln konnte. Ausgelaugt von den zahllosen "Tetris/Columns"-Clones wollte ich Andreas' Euphorie bei seinem Test der Neo-Geo-Fassung nicht ganz glauben, doch das eingängige Studium der noch besseren Super-Nintendo-Fassung läßt keinen anderen Schluß zu: "Puzzle Bobble" ist ein brillant ausgeklügeltes und dazu noch eigenständiges Tüftelspiel mit Spielspaß-Initialzündung. Leicht zu verstehen, schwer zu meistern: Der ehrwürdige Leitsatz hochkarätigen Spieldesigns trifft hier voll ins Schwarze. Die Kugel-Konstruktionen lassen atemberaubende Kettenreaktionen zu, strategische Planung ist ebenso wichtig wie das genaue Zielen mit dem Ballwurf-Pfeil. Lobenswert: Das Neo-Geo-Vorbild wurde um ein paar Extras und Spielmodi ergänzt.


Im normalen Ein-Spieler-Modus stehen Euch 100 Levels bevor. Alle paar Spielstufen wechselt die Hintergrundoptik.


Der Challenge-Modus befriedigt alle High-Score-Fetischisten: Punktejagd bis zum bitteren Ende.


Drei Extras braucht der Spieler: Links seht Ihr die Wasser-Blase, in der Mitte die Flammen-Blase und ganz rechts die Donner-Blase (jeweils mit einem roten Kreis gekennzeichnet).



HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	42 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	87%

Unglaublich fesselndes Tüftelspiel mit Tempo, Taktik und einem Suchtfaktor in "Tetris"-Dimensionen.

Andere Versionen
Das Neo-Geo-Vorbild wurde in der MAN!AC 3/95 mit 85 Prozent Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	**dt**	**109.00**
Addams Family Values	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	**dt**	**109.00**
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	**dt**	**109.00**
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	**dt**	**109.00**
Clay Fighter	dt	111.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey Kong Country & Spieleberater	**dt**	**159.00**
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**124.00**
Equinox	dt	99.00
F1 Championship	dt	129.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	109.00
Final Fantasy 3	**us**	**149.00**
Firemen	dt	119.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
GP 1	uk	69.00
Ghoul Patrol	dt	49.00
Green Latern	dt	119.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	**us**	**149.00**
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	**dt**	**119.00**
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	**dt**	**99.00**
Judge Dredd	dt	129.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Kid Clown in Crazy Chase	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Looney Tunes ACME Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	**dt**	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	**dt**	**99.00**
Mickey's Herausforderung dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Mr. Tuff	dt	119.00



NBA Jam Tournament	**dt**	**139.00**
NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**119.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	**dt**	**99.00**
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**109.00**
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	**dt**	**109.00**
Putty Squard	dt	119.00
Puzzle Bobble	dt	109.00
Rap Jam	us	119.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**99.00**
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana-dt.Text	**dt**	**109.00**
Shadow	dt	109.00
Shadowrun	**dt**	**119.00**
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	**uk**	**119.00**
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Sparkster	dt	129.00
Spectre	**dt**	**39.00**
Spider Man Animates Series	dt	129.00
Star Trek: Next Generation	**dt**	**109.00**
Star Trek: Star Fleet Acad.	**dt**	**109.00**
Star Wars 3	**dt**	**129.00**



Stargate	**dt**	**129.00**
Street Racer	**dt**	**99.00**
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	**dt**	**119.00**
Tarzan	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	**dt**	**89.00**
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Total Football	dt	129.00
Troy Aikman Football	dt	119.00



True Lies	**dt**	**139.00**
Turrican 2	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Unirally	**dt**	**109.00**
Utopia	dt	115.00
Vortex	**dt**	**124.00**
WWF Raw	**dt**	**144.00**
WWF Raw incl. Video	**dt**	**154.00**
Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
X-Men	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero the Kamikaze	dt	129.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimens.	**dt**	**39.00**

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	**dt**	**49.00**
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2 S.NES	**dt**	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor S.NES	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleberater Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Super Nintendo More Fun Set	dt	309.00
Super Scope + 6 Spiele	**dt**	**99.00**
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	**dt**	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	**dt**	**59.00**
Donkey Kong Land	dt	59.00
Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Dreamland 2	dt	59.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	54.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Showdown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Date	dt	56.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	**dt**	**59.00**
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00
WWF Raw	**dt**	**65.00**
Wario Blast (Bomberm.) SGB	**dt**	**59.00**
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
Game Boy + Zeld & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special Gelb	dt	109.00
Game Boy Special transparent	dt	109.00
Game Boy Special rot	dt	109.00
Game Boy Special grün	dt	109.00
Game Boy Special schwarz	dt	109.00
Game Boy Special weiß	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	**dt**	**99.00**
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99.00
Ballz	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**119.00**
Boogerman	dt	109.00
Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	**dt**	**109.00**
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**119.00**
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Eternal Champions	**dt**	**29.00**
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	**dt**	**99.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy White's Snooker	**uk**	**99.00**
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	**dt**	**119.00**
Mega Bomberman	**dt**	**99.00**
Mega SWIV	dt	89.00
Mega Turrican	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterback Club 95	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**99.00**
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	**dt**	**29.00**
PGA Euro Tour	dt	89.00

Sega Saturn und Sony Playstation auf Anfrage!!!

PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	**dt**	**109.00**
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**99.00**
Ristar (Feel)	dt	114.00
Road Rash 3	**dt**	**85.00**
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	**dt**	**109.00**
Samurai Showdown	**dt**	**109.00**
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00
Shaq-Fu incl. Musik CD	**dt**	**99.00**
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00
Soleil (Komp. dt)	**dt**	**111.00**
Sonic & Knuckles	**dt**	**99.00**
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man Animated Series	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
Stargate	**dt**	**109.00**
Story of Thore komp.dt.	**dt**	**124.00**
Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	79.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	**dt**	**99.00**
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Theme Park kompl. dt.	**dt**	**99.00**
Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Toughman Boxing	**dt**	**109.00**
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Unnecessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	**dt**	**124.00**
WWF Raw incl. Video	**dt**	**134.00**
Warlock	dt	109.00
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
X-Men 2	dt	109.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Ascii 6 Button Fighter Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
Mega Drive 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Mega Drive 2 Lion King Set	dt	269.00
Netzteil Mega Drive 1	dt	29.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

Another World 2	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Dungeon Master 2	dt	89.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heimall	dt	89.00
Hook	dt	29.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Make my Video: Kris Kross	dt	29.00
Make my Video: Inxs	dt	29.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	**dt**	**99.00**
Powermonger	dt	79.00
Prince of Persia	dt	29.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snatcher	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Star Blade	dt	109.00
Super Strike Trilogy	**dt**	**99.00**
Supreme Warrior	dt	89.00
Wolfchild	dt	29.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	**dt**	**79.00**
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	249.00

Sega 32X

Afterburner Complete	dt	104.00
Art of Fighting	us	109.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	122.00
Metal Head	**dt**	**129.00**
Midnight Raiders (CD)	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Space Harrier	dt	104.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00
Mega Drive 32X	dt	379.00
Mega Drive 32X & Star Wars	**dt**	**499.00**

Game Gear

Akira	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 Championship	dt	89.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Itchy & Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
Mickey Mouse 3 Legend of Ill.	dt	74.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**84.00**
NFL Quarterback Club 95	dt	89.00
Pinball Dreams	dt	45.00
Pinball Wizard	dt	79.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Road Rash 2	dt	79.00
Schlümpfe	**dt**	**74.00**
Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Panasonic 3DO

3D Atlas	dt	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
GEX	us	109.00
Immercenary	dt	99.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Paataank	us	109.00
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	**dt**	**99.00**
Rise of the Robots	us	109.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shadow War of Succession	us	109.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Slayer	dt	94.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Super Street Fighter	us	129.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
Theme Park kompl.dt	**dt**	**109.00**
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander 3 Kp.dt.	**dt**	**99.00**
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
3DZero Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	109.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00
Toploader 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00



Alien vs. Predator	dt	119.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Cannon Fodder	dt	89.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Cybermorph	dt	109.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flip Out	dt	109.00
Hardball 3	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	109.00
Legions of the Undead	dt	99.00
Robinson Requiem (CD)	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Syndicate	**dt**	**129.00**
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	**dt**	**129.00**
Tiny Toon	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	129.00
Val d'Isere Champ.	dt	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom Laufwerk	**dt**	**299.00**
Jaguar Grundgerät (PAL)	dt	329.00
Jaguar Link Kabel	dt	29.00
Jaguar Magazin März 95	dt	3.00
Jaguar incl. Cannon Fodder	**dt**	**399.00**
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, *Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11*
Versand für **Deutschland**, *Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! *Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Entwickler: Hudson Soft, Eleven, J

Lords of Thunder



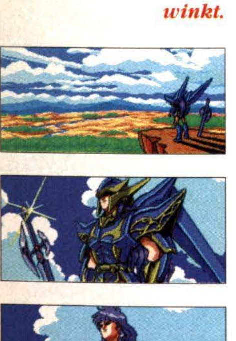
Die japanische PC-Engine ist für ihr reichhaltiges Repertoire an First-Class-Ballerspielen bekannt – und Hudsons Miniserie "Gate of Thunder" und "Lords of Thunder" gehört zu den absoluten Highlights. Die Mega-CD-Umsetzung des Horizontal-Scrollers hält sich eng an die Vorlage: Als fliegender Einzelkämpfer seht Ihr eine Landkarte mit sechs anwählbaren Welten. Erst nachdem Ihr diese Levels geschafft habt, erlangt Ihr Zugriff auf die Abschnitte 7 und 8.

Das Extrawaffen-Arsenal ist nicht besonders üppig, dafür wird der Standardschuß unterwegs dramatisch aufgemöbelt. Vor jedem Level entscheidet Ihr Euch für eines von vier Verteidigungssystemen, die nach den Elementen Wasser, Feuer, Luft und Erde benannt sind. Außerdem bietet Euch ein reichhaltiger Shop Gelegenheit, vor dem Alien-Showdown aufzurüsten. Mit dem nötigen Kleingeld (das Ihr bei der Arbeit sammelt) verstärkt Ihr Eure Lebens-, Waffen- und Schild-Energie, kauft Smart-Bomben, Continues und ein Wiederbelebungs-Elexir. Wer eifrig spart, kann vor der finalen Herausforderung tüchtig einkaufen und seine Erfolgschancen drastisch erhöhen.

In den grafisch und inhaltlich verschiedenen Spielstufen erlebt Ihr die bewährte Mixtur aus putzigen Feindformationen, mächtigen Zwischengegnern und verwandlungsfreudigen Obermotzen. Dabei solltet Ihr auch auf die Architektur der Hintergrundoptiken achten – wandernde Mauerstücke, fallende Eispickel oder pieksende Todeskugeln sind der Schrecken jeder Energieleiste. Zerstörte Gegner lassen jede Menge Kleingeld, Herzchen und Power-Ups zurück, die Ihr Euch rechtzeitig schnappen solltet. Die Aggressivität der Bösewichte richtet sich nicht nur nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad (drei Stufen), sondern auch nach dem Ausbau Eures Waffenarsenals.

Die Fluggeschwindigkeit des Helden könnt Ihr übrigens nicht einstellen, handelsübliche Speed-Ups wurden von den Hudson-Designern verschmäht. Dasselbe gilt für Extras, die nicht zur Konfiguration des Waffensystems zählen.

Die maßlose Speicherkapazität des Mega-CD wurde von Hudson kaum genutzt. Sieht man von den Audio-Tracks ab, gibt's nur ganz selten bebilderte Zwischenszenen. Unten seht Ihr ein paar Bilder aus dem Abspann, der erfolgreichen Spielern nach etwa einer halben Stunde Nonstop-Action winkt.







ADEL VERPFLICHTET • Auch wenn mir persönlich eine Umsetzung des Vorgängers "Gate of Thunder" etwas lieber gewesen wäre, verdient "Lords of Thunder" fürs Mega-CD höchstes Lob: Sieben lange Levels werdet Ihr mit Effekt-gespickter Balleraction verwöhnt. Dabei geht's nicht immer fair zur Sache, doch eine geduldige Energieleiste und mächtige Extrawaffen trösten darüber hinweg. Grafisch erlebt Ihr ein Feuerwerk von kleinen, mittleren und riesengroßen Bösewichten, die farblich wunderschön gestaltet wurden. Technisch muckt das Mega-CD nur selten auf, dafür stimmt das Lautstärke-Verhältnis der rockigen Hintergrundmusik und den übertriebenen dominanten Soundeffekten nicht. Shoot'em-Up-Fans kommen an "Lords of Thunder" nicht vorbei: Das abwechslungsreiche, liebevoll präsentierte Action-Inferno haucht Eurem Mega-CD neuen Lebensmut ein.

Rechts oben seht Ihr Eure Waffenpower (gelb-rote Leiste) sowie die verbliebene Lebensenergie (blaue Leiste)



Das "Fire"-Waffensystem hält als Smart-Bombe eine vielgliedrige Drachenschlange bereit



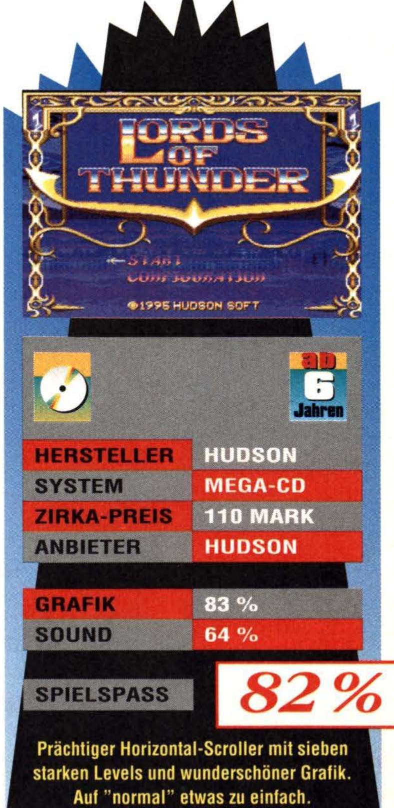
Brandgefahr: In der Feuerwelt schlengeln sich Feuerfontänen kreuz und quer über das Spielfeld.



Auch wenn sich kein Obermotz auf dem Bildschirm tummelt, können sich die Grafiken sehen lassen.



Im letzten Level erlebt Ihr noch ein paar wunderschöne Obermotz-Grafiken. Als Waffensystem empfehlen wir übrigens im gesamten Spiel die "Fire"-Ausstattung.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	HUDSON
GRAFIK	83 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	82 %

Prächtiger Horizontal-Scroller mit sieben starken Levels und wunderschöner Grafik. Auf "normal" etwas zu einfach.

Andere Versionen

Eine grafisch und spielerisch noch bessere Version sowie den exzellenten Vorgänger "Gate of Thunder" gibt's für die PC-Engine/Turbo Duo auf CD. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Capcom, J

X-Men: Mutant Apocalypse

Die X-Men sind gefragt wie nie zuvor: In der Spielhalle prügeln sie sich mit Magneto, auf dem Mega Drive versuchen sie als übermenschliche Friedenstifter die drohenden "Clone Wars" zu verhindern. Jetzt denkt sogar Hollywood über eine Verfilmung nach. Davor rekrutierte jedoch Capcom fünf prügelfreudige X-Männer mitsamt einer Superschurken-Brigade in unsere Breitengrade. Die üblichen Handkanten-Kombos werden durch Special-Moves wie "Dragon Punch", "Sommersault Kick" und Feuerbälle bereichert. Capcom-konform legt die wildgewordene Mutanten-Brut zu Beginn reihenweise multikulturelle Killerkommandos aufs Kreuz, bevor Euch der Endmotz nach kurzem Schlagabtausch ein Paßwort flüstert. Zur alltäglichen Prügelei gesellen sich kleine Geschicklichkeitseinlagen: Ihr meistert gähnende Abgründe, kraxelt an Wänden hoch und nehmt es mit den vollautomatischen Tücken einer Eisenfabrik auf.



Die X-Men in Aktion. Leider sind Cyclops und Wolverine weitaus besser animiert als die restlichen drei.



16 MBIT · CODE 010 201 022 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	64 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	69 %

Nix Neues von Capcom. Solider "Final Fight"-Verschnitt mit "Street Fighter"-Flair. Viele Levels, aber zu wenig Abwechslung.

ZUM X-TEN MAL • Gäbe es von Capcom nicht den entzückenden Mega Man, müßte ich glauben, daß der Spielehersteller mit dem Prügel-Sektor fusioniert hat. Spielerisch sichten die "X-Men" kein Neuland. Der Jump'n'Run-Verlauf gewinnt aber durch seinen "Street Fighter 2"-Einschlag und die Comic-Thematik an Sympathie. Grafik und Sound halten sich noch im Mittelfeld, auch wenn bei einigen Sprites die Gesichter fehlen und die Musik von wilden FX-Geräuschen übertönt wird. Kein Meisterwerk, für Marvel-Fans aber genau das Richtige.

Die beiden ältesten X-Helden des Moduls sind Cyclops und das Biest. Bereits 1963 zählte das Duo zur X-Men-Elite, wobei das Beast noch in einem menschlichen Körper steckte und erst später durch einen Unfall zum X-Men-Yeti wurde.

Andere Versionen

1992 erschien von Acclaim ein "X-Men" für Mega Drive und Super NES. 1993 veröffentliche Sega ebenfalls ein "X-Men"-Modul. In der letzten Ausgabe testeten wir "X-Men 2 – Clone Wars" mit 70 Prozent Spielspaß. Für das 3. Quartal 1995 haben Time Warner (MD) und Capcom (Playstation) je ein "X-Men"-Spiel angekündigt.

Produzent: Bill Ritch • **Programmierung:** Takanori Kurihara, Hichishito Ishizuka • **Grafik:** Hidewo Nakazima, Tkai Sekiyama, Katsuo Saito, Rieko Sumi, Mina Morioka • **Sound:** Shinichi Sakamoto

Dungeon Explorer



In der Kneipe zum "Schicksalsgarten" (rechts) wechselt Ihr zwischen unterschiedlichen Charakteren.

Als erster Obermotz spuckt der Sandwurm mit lähmenden Geschossen.

Ein Schuß auf die baufällige Mauer hetzt Eurem Sprite die rasselnde Skelettmeute auf den Hals.

Von den Adventure-Elementen der PC-Engine-Version ist auf dem Mega CD kaum noch etwas zu finden: Neben Kneipe und Waffenladen blieb lediglich das Gegenstands-Sortiment. Tränke und ein Nickerchen im "Camping Pot" regenerieren, Handschuh und Amulett erleichtern das Gefecht.

Nur ein durchtrainierter Held kann die wundersame Göttin aus ihrem Verlies im düsteren "Darkling Tower" befreien.

Nach der Wahl aus sechs unterschiedlichen Charakteren schickt Ihr Euren schmächtigen Jung-Abenteurer in die sechs umliegenden Verliese auf Trainings-Exkurs. Neben einem dicken Obermotz lauert in jedem Labyrinth eine hungrige Gegnermeute, die in vogelperspektivischer "Gauntlet"-Manier aus Monstergeneratoren auf Euch zutaumelt. Zerstört Ihr nicht rechtzeitig den Generator, seht Ihr Euch einer erdrückenden Gegnermasse gegenüber, die Ihr in die nächste Sackgasse lockt und mit exzessivem Wurfwaffenbombardement lichtet. Auf der Suche nach dem Endgegner lest Ihr Schlüssel auf und löst Teleporter- oder Schalterrätsel. Habt Ihr den finsteren Apostel vernichtet, verschwindet einer von sechs Siegelkristallen aus dem Turm und bringt Euch der lieblichen Göttin einen Schritt näher.

Zur Siegesfeier zieht Ihr Euch in den "Schicksalsgarten", den Ausgangspunkt Eures Abenteuers, zurück. Im Waffenladen ersteht Ihr tödliches Handwerkszeug, tauscht Euren Kämpen gegen einen anderen Wunschhelden oder sichert den Spielstand. Außerdem pflegt Ihr Eure Wunden und füllt Eure Proviantaschen: Gehen Euch im Verlies die Vorräte aus, verhindert nur noch ein Nahrungstrank den Hungertod. Andere **Gegenstände** oder Euer persönlicher Zauberspruch heilen den Heldenkörper oder heizen den Gegnern ein.

KLASSISCH • Als Fan des Adventure-lastigen Engine-Vorläufers bin ich vom simplen Ballerprinzip enttäuscht: Weder haltet Ihr informative Schwätzchen mit den Bewohnern der Spielwelt, noch folgt Euer Weg einer interessanten Hintergrundstory. Action-Nostalgiker freunden sich mit dem klassischen "Gauntlet"-Prinzip jedoch schnell an: Zwar verhalten sich die Monster wie magnetisierte Gehirnamputierte, dafür geben verzwickte Labyrinthe und Rätseleinlagen dem Spielverlauf eine taktische Note. Schnell entwickelt Ihr Eure eigenen Schlacht-Taktiken und lockt das erdrückende Gegnergetümmel vor heroischer Musik-Kulisse in tödliche Engpässe. Die rapide sinkende Nahrungsanzeige (und die verzweifelte Hoffnung auf einen rettenden Gegenstand) lassen den Adrenalinspiegel steigen und versorgen Baller-Freaks mit ausreichender Motivation.

Ein Camping Pot

Außer als Dekoration dient diese Samurai-Rüstung als Öffnungsmechanismus.



Aus den Generatoren sprudelt die Monsterflut: Plaziert Ihr Euch taktisch günstig, rücken Euch die Gegner allerdings nur grüppchenweise auf die Ninja-Kluft.



HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	HUDSON
GRAFIK	63 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	73 %

Konservativer Shooter im "Gauntlet"-Gewand: Gegnerhorden und verzwickte Level bringen Joypads zum Glühen.

Andere Versionen
"Dungeon Explorer" ist als Modul für die PC-Engine und Turbo-Grafx, "Dungeon Explorer 2: The Orb of Ora" als Super-CD für die Turbo-Duo erhältlich.

Entwickler: Tiertex • **Original-Design:** Delphine Software, Frankreich

Flashback

CD-I

Wissenschaftler haben's schwer: Nachdem Lester Chaykin in die "Another World" gesaugt wurde, verschlägt's nun den Kollegen Conrad Hart auf einen unwirtlichen Planeten. In der letzten Testphase seines Molekulardichte-Analysators hat Conrad nämlich herausgefunden, daß die Entscheidungsträger der Regierung nach und nach gegen Aliens ausgetauscht werden. Doch bevor er seine Entdeckung publik machen kann, hauen ihm die Außerirdischen eins auf die Birne und beamen ihn an Bord ihres Raumschiffs. Conrad hat Glück und kann seinen Bewachern entkommen, wird aber über einem nahgelegenen Waldmond abgeschossen. Um die Erde zu retten, muß sich Conrad durch dichtes Gestrüpp schlagen, Alien-Behausungen erkunden und das Raumschiff der Invasoren auf den Kopf stellen. Verschiedene Kombinations-Rätsel erschweren seinen Laserkampf gegen die Bösewichte.

CODE D — ab 12 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	59 %
SOUND	32 %
SPIELSPASS	72 %

Grafisch enttäuschende "Flashback"-CD. Nur für Spieler mit starken Nerven und Durchhaltevermögen geeignet.

Enttäuschung für CDi-Besitzer: Ein Vorpann im Mini-Ausschnitt statt Digital-Video-Vollformat.









Feige Wächter: In der Wolkenstadt machen sich Eure Gegner mit seinem Jetpack aus dem Staub.

VERBISSEN • "Flashback", die Mischung aus handelsüblichem Jump'n'Run mit reichlich Action und einer packenden Abenteuer-Story, hat mich auf allen Konsolen gefesselt. Doch von der CDi-Variante durfte man mehr erwarten: Rucklige Zwischenspänne, abgespeckte Animationen und eine Steuerung, die Anfänger zur Weißglut treibt, sprechen nicht für ein ausgetüfteltes Spieldesign. Aus unerfindlichen Gründen schrumpfte sogar der (umblätternde, nicht scrollende) Bildschirm zusammen. Für CDi-Besitzer trotzdem ein Lichtblick am Spielehorizont.

Andere Versionen

Die 3DO-Version von "Flashback" haben wir in dieser Ausgabe bewertet. Den Test der Super-Nintendo-Fassung (76 Prozent Spielspaß) findet Ihr in MAN!AC 1/94.

Entwickler: SNK, J • **Produzent:** Eikichi Kawasaki

Fatal Fury 3

Nach gut einem Jahr Bildschirm-Abstinenz treffen sich Joe Higashi und seine Kumpels zum ultimativen Prügel-Showdown im renovierten Pao-Pao-Café, aber auch in ungemütlichen Hinterhöfen und schummerigen Bauruinen. Den letzten Aufguß der Prügelreihe haben nur vier der Stars überlebt: Muscle-Man Terry Bogard und Brüderchen Andy, Kung-Fu-Spezialist Joe Higashi und eine (körperlich entschärfte) Mai Shiranui. Der Oberfiesling heißt wieder Geese Howard, kann diesmal aber auch von Euch gespielt werden. Neben den fünf recycleten Charakteren gibt's ebenso viele Neuzugänge: Blue Mary, ein dralles Mädel mit erfahrener Handkante, Wilson, der grinsende Jamaicaner mit Rasta-Locken, und Franco Bash, Haggars kleiner Bruder. Ausnahmsweise lauern auch zwei bewaffnete Figuren im Auswahlmenü: Sokaku Mochizuki haut dem Gegner seinen Spazierstock um die Ohren, Schönling Hon Fu verwirrt Euch mit einem hölzernen Nunchakko.

Jeder Kampfsportler verfügt über das übliche Repertoire an Special-Moves: Sokaku kreist als Feuerball durch die Luft, Rob Wilson läßt seine Turnübungen in krachende Attacken übergehen und Franco bewegt seinen Workout-Körper in Windeseile über den ganzen Bildschirm.

Im Gegensatz zu den Vorgängern kämpft Ihr bei "Fatal Fury 3" nicht nur auf zwei, sondern auf drei Ebenen: Per Knopfdruck hopst Ihr in den Hinter- oder Vordergrund, um einer Attacke des Gegners zu entgehen. Kommt Ihr schnell genug auf die Füße, tretet Ihr dem Kontrahenten ins Kreuz.

Auch im Background ist für Action gesorgt: Rumpelt ein Zug an Euch vorbei, zittert der ganze Bildschirm, verliert Ihr das Match im Park, fliegt Eure Figur in den Teich. Spielt Ihr gegen Mai, könnt Ihr im Hintergrund sogar das Leben in einem Aquarium beobachten.

Die Automatenversion erhielten wir von Tuning, Hamburg

Gibt's noch Prügelspiele ohne versteckten Endgegner? Nachdem Ihr Yamazaki, den fiesen Unterweltboß geknackt habt, müßt Ihr es mit dem häßlichen Knaben Jin Chonshu aufnehmen, der eine geheimnisvolle Schriftrolle haben will.

Der scheue Sokaku (immer mit Strohhut unterwegs) greift mit seinem Spazierstock an oder...



...er verwandelt sich in einen Feuerkreisel. Rechts seht Ihr übrigens den ersten Endgegner, Yamazaki.



Platz, da! Die Hintergründe sind mitunter fünf Bildschirme breit und scrollen auch nach oben und unten.



Das gab's noch nie: Euren ersten Gegner dürft Ihr Euch noch aussuchen.

GUTE BESSERUNG • "Fatal Fury" hat seit "Samurai Shodown" viel von seiner Faszination eingebüßt, doch mit "Fatal Fury 3" machten die Designer einen Sprung nach vorne. Die Grafik ist viel liebevoller gezeichnet, dafür sind die Sprites nicht so groß wie bei SNKs Konkurrenz-Prüglern. Die kurzen Visiten in Vorder- und Hintergrund lassen sich noch cleverer einsetzen als das Hintergrund-Versteck bei "King of Fighters" – seid Ihr einmal an einem Special-Move vorbei und tretet dem Gegner von hinten auf die Füße, gibt's ordentlich Punkte. Letztere braucht Ihr, um im "Fighting Level" aufzusteigen, der Euch mehr Spielstärke und einen anderen Abspann beschert. Dank vieler Grafik-Gags und ausladender Hintergründe (einmal scrollt eine ganze Skyline an Euch vorbei) macht mir "Fatal Fury 3" wesentlich mehr Spaß als die anderen Furys.

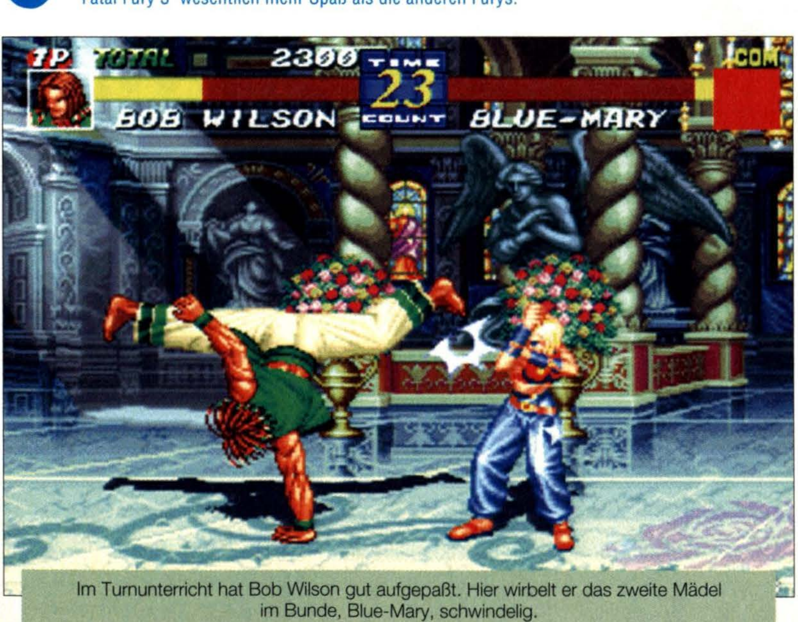












Im Turnunterricht hat Bob Wilson gut aufgepaßt. Hier wirbelt er das zweite Mädel im Bunde, Blue-Mary, schwindelig.



HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	80 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	78%

Ausgefeiltes Sequel mit fünf bekannten Charakteren und vielen witzigen Einfällen. Technisch besser als alle Vorgänger.

Andere Versionen
Zur Zeit ist lediglich eine Umsetzung für das Super Nintendo geplant.

Produzent: Tom Zito • **Design:** Kevin Welsh • **Sound:** John Barker
Programmierung: Steve DeFrisco • **Regie:** Ron Stein

Slam City

Als Streetball-Neuling Ace schnürt Ihr die 32-Bit-Nikes zu einem neuen Match. Die FMV-Grafik ist im Gegensatz zur Mega-CD-Variante deutlich detailreicher. Nur in schwarzen Flächen entdeckt Ihr das typische Kreuzchen-Syndrom. Auch der Sound wurde verbessert. Endlich müßt Ihr beim Dunken nicht mehr auf Hip-Hop-Beats verzichten. Doch Grafik- und Sound-Doping täuschen nicht über das billige Spiel-Design hinweg: Aneinandergereihte Filmschnipsel, die durch eine Mischung aus Tastendruck und Zufall verbunden sind, bieten dem ambitionierten Streetballer wenig Spielsubstanz. Hinterlistige Dribbel-Manöver sind nicht möglich. Da Ihr allein dem Gegner gegenübersteht, bleibt auch flottes Team-Work im Abseits. Das macht selbst Gast-Star Scottie Pippen nicht wett: Dank ständiger CD-Wechslerei vergeht Euch die Lust am Asphalt-Dunking. *oe*


Im Gegensatz zu Euch sind die Digi-Gegner an grobe Ruckeleinlagen gewöhnt.

HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SYSTEM	MEGA 32X CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	60 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	33 %

Klapprige Streetball-Umsetzung mit windigem Spielablauf, Interaktivitäts-Aussetzern und gedopter Grafik auf vier CDs.

Andere Versionen
Die Mega-CD-Version erhielt in MAN!AC 3/95 eine Spielspaß-Wertung von 32 Prozent.

Produzent: Tom Zito • **Programmierung:** Steven C. Cole • **Grafik:** Guyler Gee •
Musik: Ray Bunch

Supreme Warrior



Fang Tu kann's nicht lassen: Nachdem sein hektischer Ego-Prügler auch auf dem Mega-CD nicht überzeugte, jagt er nun in der farbenfroheren 32X-Variante der magischen Maske seines Vaters hinterher. Als braver Shaolin ist es Eure Aufgabe, das Artefakt zu beschützen. Bevor Ihr Fang Tu gegenübersteht, verprügelt Ihr seine Elementarfürsten und deren Leibwächter: Ihr schlagt mit sämtlichen Gliedern auf Filmsequenzen ein und hofft auf einen Glückstreffer. Zwischen den Knockouts versorgt Euch eine Begleiterin mit überflüssigen Tips: Weder könnt Ihr Eure Schläge koordinieren, noch eine Öffnung in der gegnerischen Deckung ausmachen. Die ordentliche Full-Motion-Qualität sorgt zwar für Kampfsportstimmung, rettet das chaotische Spielprinzip jedoch nicht: Wildes Joypad-gehämmere führt zu Frust-Erlebnissen und überzeugt vom taktischen Nullwert. *rb*


Video-Prügelei im Eastern-Look: Treffer gelingen Euch leider nur rein zufällig.

HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SYSTEM	MEGA 32X CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	72 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	42 %

Ego-Prügler mit stimmiger Eastern-Atmosphäre, der leider an planlosem Herumgefuchtel scheitert.

Andere Versionen
Die 3DO-Version wurde in Ausgabe 3/95 mit 43 Prozent, die Mega-CD-Umsetzung in Ausgabe 4/95 mit 41 Prozent getestet.

Entwickler: Sonic, Japan

Shining Force CD

20 Jahre nachdem die Armee des Königreichs Runefaust mitsamt ihres Generals Dark Dragon von der "Shining Force" vernichtet wurde, droht Guardiana erneut Gefahr. Aus Cypress, dem Land der Barbaren, dringt Fürst Woldol in den Palast von Guardiana ein und betäubt die Königin mit tückischem Gift. Nur ein tapferer Trupp, der nach Cypress reist und dort ein Gegenmittel erkämpft, kann Königin Anri jetzt noch retten.

Da die alten Recken von Guardiana von ihrer Expedition nicht zurückkehren, macht sich die Junior-Mannschaft auf den Weg. Ihr steuert einen Helden und bis zu elf Mitstreiter, die sich im Verlauf Eurer Reise zu Euch gesellen. Habt Ihr das Szenario "Toward the Evil" siegreich überstanden, dürft Ihr unter dem Motto "The Evil God Awakes" weiterkämpfen. Doch zu Beginn des zweiten Szenarios müßt Ihr Euren alten Helden lebewohl sagen und Euch mit einem neuen Trupp anfreunden. Auf die beiden, in Kapitel unterteilten Szenarios, folgt ein drittes, das Ihr nicht anwählen könnt.

"Shining Force CD", das Remake zweier Game-Gear-Strategiespiele, unterscheidet sich nur im Detail von seinen Vorgängern. Die Rollenspielelemente der Mega-Drive-Module sind verschwunden, statt Burgen und Städte zu durchstöbern, findet Ihr Euch zum Waffenkauf und zur Heilung auf einem speziellen Stadt-Bildschirm ein. Geblieben sind die Benutzerführung via **Icons** und die Aufteilung der Schlachtfelder in handliche Quadrate, die animierten Duell-Sequenzen (bei denen Ihr sogar die richtige Waffe in den Hand haltet) sowie die meisten Charakterklassen und Zaubersprüche. Wie in den Vorgängern sammelt Ihr Erfahrungspunkte, werdet stärker, schneller und widerstandsfähiger und dürft Eure Helden nach dem zehnten Level befördern. Action gibt´s nicht: Alle Duelle laufen taktisch ab, wobei Ihr wählt, ob Ihr mit Zauberei oder konventioneller Waffe auf Euren Feind losgeht.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Die ausgefuchste Steuerung über niedlich animierte Icon-Symbole sind das markanteste Merkmal aller Shining-Spiele: Im Gegensatz zu anderen Strategie-Titeln navigiert Ihr nicht durch Windows und Text-Menüs, sondern ruft per Knopfdruck ein Quartett passender Tätigkeiten auf. Mit dem Steuerkreuz wählt Ihr das richtige Symbol (ein geschwungenes Schwert steht z.B. für "Angriff") und bestätigt Eure Eingabe mit einem weiteren Knopfdruck. Oft gelangt Ihr dadurch in ein neues Icon-Menü: Wählt Ihr z.B. "Zauber", werden Euch automatisch die erlernten Zaubersprüche als Icons angezeigt.

Erstes Szenario, drittes & letztes Kapitel: Nachdem Ihr die dämonischen Generäle (oben) des Woldol überwunden habt...







... bekommt Ihr es mit dem Erzbösewicht selbst zu tun. Hat er sich in das Höllenwesen (rechtes Porträt) verwandelt, wehrt Ihr Euch mit dem "Schwert von Haiya". Euren rechten Arm verliert Ihr in diesem Duell aber auf jeden Fall.



Der Frieden ist wiederhergestellt, als einarmiger Held regiert Ihr das Land Cypress. Auf geht's ins zweite Szenario.

Die Fürsten von Iom (großes Bild: beim Menschenopfer) haben es auf das "Schwert von Haiya" abgesehen. Eine neue Shining Force (unten) tritt ihnen entgegen.



OHNE UMWEGE • Verglichen mit den geringen Veränderungen vom ersten zum zweiten Teil ist "Shining Force CD" anders konzipiert: Das Rollenspiel-Drumherum ist verschwunden, die Rahmenhandlung wurde auf Mini-Dialoge zusammengekürzt – nach dem einem Sieg steht Ihr schnell auf dem nächsten Schachtfeld. Wanderungen und Stadtbesichtigungen entfallen: Auf dem Stadtbildschirm gibt´s nur eine Kirche (zum Heilen, Befördern und Speichern), manchmal auch ein Waffengeschäft. Die Schlachten laufen nach bekanntem Schema ab, fordern Euch aber gegen Ende des jeweiligen Szenarios mit taktisch kniffligen Situationen. Eine willkommene Erweiterung sind die 20 Fantasy-Märsche, die mal atmosphärisch-ruhig, mal aufbrausend-dramatisch von CD eingespielt werden. Schade, daß die drei Feldzüge nur lose miteinander verknüpft sind und Ihr die CD nicht mit einem Team durchspielen könnt.



Sparsam: Statt der begehbaren Gemeinden der anderen "Shining Force"-Spiele gibt's auf CD nur diesen Stadtbildschirm.



Die schicken Kampf-Animationen sind die Zierde jedes "Shining"-Abenteuers, können aber auch abgeschaltet werden.

SHINING FORCE CD
PRESS START BUTTON
TM & © SEGA 1994.1995
PRESENTED BY SONIC

ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	78 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	83%

Statt Strategie im Rollenspiel-Rahmen Schlachten ohne Atempause: Zweigeteilter Fantasy-Feldzug mit Musik von CD.

Andere Versionen
"Shining Force CD" basiert auf zwei "Shining Force"-Abenteuern für das Game Gear, die in Deutschland nicht offiziell erschienen. Für das Mega Drive sind zwei eigenständige "Shining Force"-Module erhältlich.

Entwickler: Williams, nach einem Originalspiel von Sensible Software (GB)

Sensible Soccer





Die Spieler-Sprites sind winzig, aber dennoch ganz putzig animiert. Hier bilden sie eine Mauer, um das 1:0 für Deutschland zu verhindern.

Die treuen Atari-Anhänger bei Telegames haben nicht nur das Lynx mit einigen Modulen versorgt, auch Jaguar-Besitzer freuen sich auf entsprechende Software. Gegenüber dem gleichnamigen 16-Bit-Original hat man den WM-Modus mit den korrekten Teams von '94 aufgewertet, Präsentation, Optionen und Spielgefühl entsprechen dem Vorbild. Das Spielfeld wird von weit oben gezeigt, Wetterbedingungen, Schwierigkeitsgrad und Spielzeit richten sich nach Euren Wünschen. An der Liga nehmen bis zu 20 Teams teil, bis zu 64 Mannschaften streiten sich um den Europacup. Außerdem stehen einige humorvolle Wettbewerbe wie das "Turkey Tournament" oder die "Chicken League" zur Wahl, die auf ungewöhnlichen Regeln basieren. Muster von Traumfabrik. Tel.: 030/6946043



Die Taktik kann über den Sieg entscheiden



STATUS QUO • Telegames hat sich zwar nicht sonderlich bemüht, dem 16-Bit-Modul ihren 64-Bit-Stempel aufzudrücken, an der hervorragenden Spielbarkeit von "Sensible Soccer" ändert dies jedoch nichts. Sieht man vom Düdel-Sound und der putzigen, aber gnadenlos unspektakulären Winz-Grafik ab, entfaltet sich ein rasantes, packendes und intelligentes Soccer-Match. Nicht Glück, sondern flinke Paßkombinationen, gutes Stellungsspiel und die richtige Taktik entscheiden über den Sieg. Die Optionsvielfalt läßt kaum Wünsche offen, alle bekannten Fußball-Regeln werden eingehalten. Dank Liga-Modi, Cup-Wettbewerben oder dem WM-Feature garantiert das Modul Langzeit-Faszination wie kaum ein anderer Jaguar-Titel. Sportliche Atari-Fans müssen zugreifen, sofern sie noch keine Mega-Drive- oder Super-Nintendo-Fassung von "Sensible Soccer" besitzen. Die Unterschiede zu diesen Versionen sind in jeder Beziehung minimal und rechtfertigen keinesfalls die Ausgabe von rund 140 Mark.



Andere Versionen
"Sensible Soccer" gibt's auch für Super Nintendo, Mega Drive und Mega-CD. Alle drei Versionen wurden mit 86% Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: DMA Design, GB

Uniralley

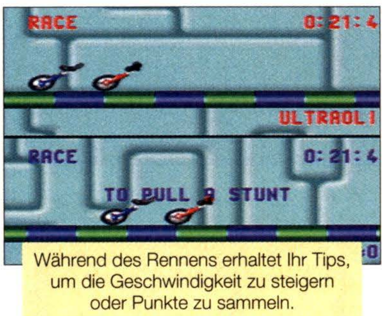
SN

Mit Nintendos "Uniralley" erhalten Polygonmüde Nörgler endlich wieder ein Rennspiel mit "anständiger", wenn auch ungewöhnlicher Grafik: Aus der Seitenperspektive steuert Ihr ein Einrad durch acht verschiedene Kurse, die aus je fünf Rennstrecken bestehen. Die ersten vier Kurse müßt Ihr in drei Schwierigkeits-Graden bestehen, um Euch für die restlichen zu qualifizieren. Jede Strecke bietet eine neue Herausforderung: Ihr sammelt Punkte für gekonnte Stunt-Einlagen, heizt gegen den Computer durch einen verzwickten Kurven-Parcours oder versucht, auf einer Berg & Tal-Rennbahn das letzte Quentchen Beschleunigung aus dem Vehikel herauszukitzeln. Die Steuerung ist einfach: Um loszuflitzen, drückt Ihr in Fahrtrichtung, per Feuertaste hebt Ihr kurzzeitig ab und führt dann mit den übrigen Tasten gewagte Saltos und Drehungen aus. Je ausgeklügelter das Kunststück, desto größer Eure Höchstgeschwindigkeit. Profis entdecken geheime "Mega"-Stunts, der sie Normal-Sterblichen gegenüber unbesiegbar macht. Landet Ihr jedoch mit dem Sattel voraus krachend in der Fahrbahn, müßt Ihr mit der Beschleunigung wieder von vorne beginnen. Umfangreiche Statistiken und Grafiken präsentieren Euch nach jedem Rennen Eure Bestzeiten und den Vorsprung zum Gegner oder die Anzahl und Art der ausgeführten Kunststücke. So erkennt Ihr Eure Schwächen und wißt, welche Aktionen Ihr noch üben müßt, um Eure Fahrtechnik zu perfektionieren. Per Batterie speichert Ihr 16 Spieler und Ihre Qualifikationen. Außerdem läßt sich für jede Rennstrecke eine High-Score-Liste verewigen.

Die US-Fassung heißt übrigens "Uniracers".

Blinkende Pfeilfelder schießen Euch in Fahrtrichtung, zäher Farb-Matsch bremst Euer Einrad.

In "Uniralley" könnt Ihr Stunts miteinander kombinieren: Ihr schlagt Saltos vorwärts und rückwärts, dreht Euch horizontal oder vertikal. Je ausgefallener die Kombination, desto mehr Punkte und Geschwindigkeit erntet Ihr. Die Auszeichnung "Mega" gibt's in speziellen Fällen für Drehungen um alle drei Achsen gleichzeitig.



Während des Rennens erhaltet Ihr Tips, um die Geschwindigkeit zu steigern oder Punkte zu sammeln.





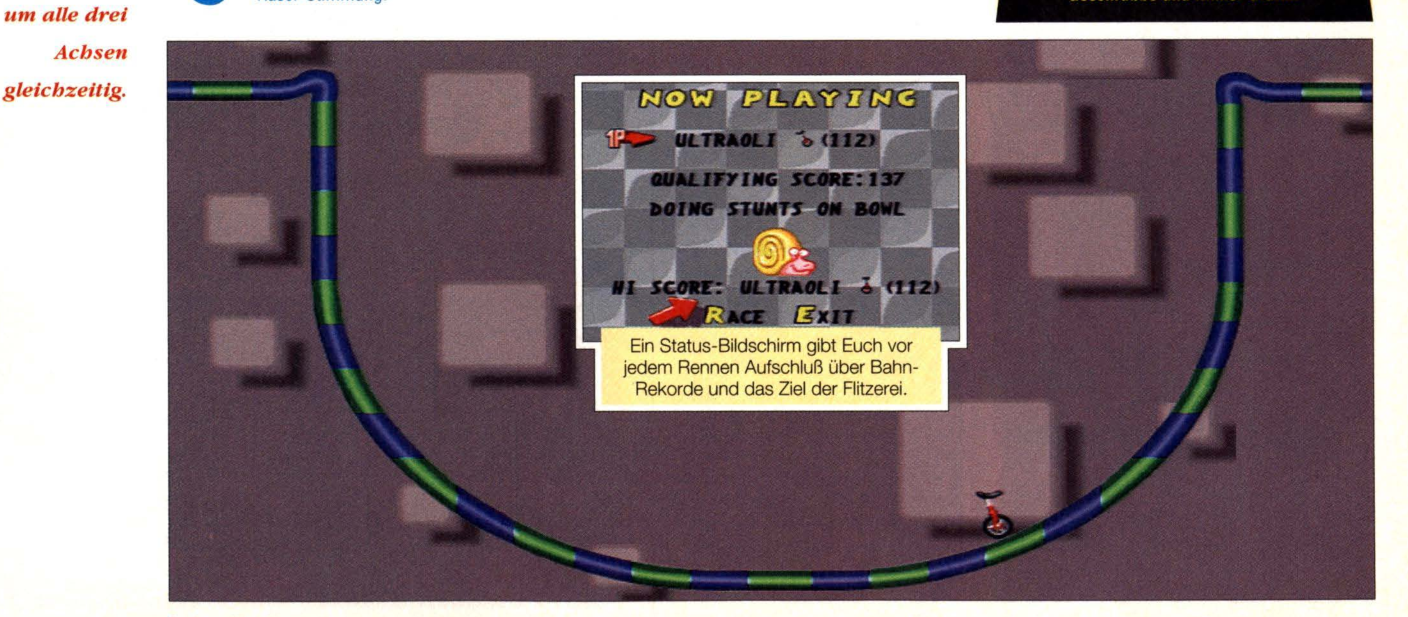
Nach glorreichem Sieg zeigt Euch eine Grafik Eure Bestzeiten, Bahnrekorde und Plazierungen.

UNIVERSAL • Dank der einfachen Steuerung entfällt die Eingewöhnungs-Phase: Anfänger messen sich im Bronze-Cup mit unbeholfenen Gegnern, Profis streben nach Perfektion. Jeder Huckel und jede Sprungschanze muß optimal genutzt werden, die Stunt-Strecken mit Zeitlimit fordern unerbittliche Gefechte um den High-Score: Hier zählt jeder Punkt. Euer sympathisch animiertes Einrad rast ruckfrei über die Bahnen, auch auf dem Split-Screen bleibt jegliches Grafik-Stottern aus. Die Fahrbahn-Farbe verändert sich und informiert Euch so über kommende Hindernisse: Empörte "Viel zu schnell"-Ausreden ziehen nicht. Eifriges Suchen nach den komplizierten "Mega"-Moves fordert Langzeit-Motivation und aggressiver Gitarren-Rock hebt die Raser-Stimmung.



MBIT	16
ab	6 Jahren
HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	64%
SOUND	76%
SPIELSPASS	77%

Sofort kapiert: Fetziges Einrad-Rennen mit simpler Steuerung, hartem E-Gitarren-Geschrubbe und flinker Grafik.



Ein Status-Bildschirm gibt Euch vor jedem Rennen Aufschluß über Bahn-Rekorde und das Ziel der Flitzerei.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Software Toolworks • **Produzenten:** Jim Molitor, Dave Davis, Ian Wilkinson • **Programmierung:** Chris Lippman • **Grafik:** Vince Joly, Ed Konya, Phil Tse, Thom Bellaire • **Sound:** Paul Wilkinson, Marc Baril

Road to the Top

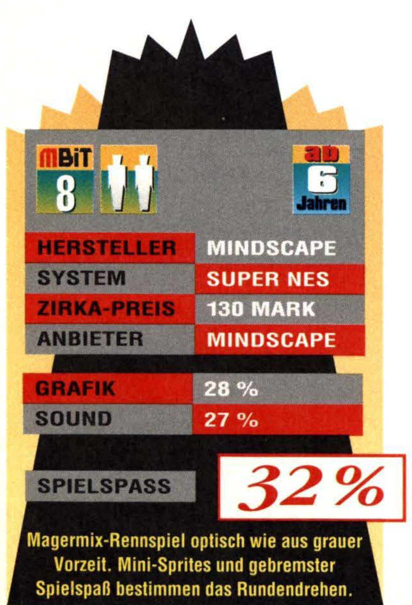


Übt solange auf der Eispiste, bis Ihr reif seid für ein Indy-Car-Rennen (rechts).

Im letzten Jahr holt sich Al Unser Jr. auf Penske Mercedes zum zweiten Mal den Indy-Car-Meistertitel. Software Toolworks programmierte ein Spiel rund um die Karriere des amerikanischen Asphalt-Veteranen. In der Rolle des jungen Al startet Ihr auf dem Go-Kart, später pflügt Ihr mit Snow-Mobiles durchs Schneegestöber. Je besser Ihr Euch plaziert, desto schneller erreicht Ihr nach den IROC-Sprintrennen die Königsklasse des amerikanischen Rennsports, die Indy-Car-Serie. Mit jeder Strecke lernt Ihr mehr für die Führerscheinprüfung: Mit dem Go-Kart meistert Ihr Haarnadelkurven, im Snowmobile macht Euch die einbrechende Dunkelheit zu schaffen und mit den IROCs heizt Ihr über lange Geraden auf die nächste Schikane zu. Für jede Disziplin stehen drei Fahrzeuge bereit.



AUSGEBREMST • Software Toolworks ist es nach monatelanger Entwicklungsarbeit gelungen, einen C 64 auf dem Super Nintendo zu emulieren. Anders lassen sich die verschwindend kleinen (und eckigen) Fahrzeuge, die trostlosen Hintergründe und Soundeffekte, die an sanitäre Einrichtungen erinnern, nicht erklären. Trotz zwölf verschiedener Strecken und ebenso vieler Vehikel rutscht die Abwechslung schon nach den ersten ermüdenden Runden ins Aus. Unsere gnädige Wertung heimst "Al Unser Jr.'s Road to the Top" nur ein, weil sich die letzten beiden Disziplinen Indy Car und IROC nicht ganz so übel spielen wie Snowboard und Go-Kart. Aber auch hier patzten die Programmierer: Von hinten rempeln Euch "unsichtbare" Gegner an, vor Euch taucht plötzlich ein Fahrzeug aus dem Nichts auf. Was den Grip der Boliden auf der Fahrbahn betrifft, gingen die Designer etwas zu realistisch ans Werk: Einmal vom Kurs geflogen, verliert Ihr mindestens drei Plätze – nur wer perfekt fährt, landet unter den ersten drei.



Andere Versionen
Zur Zeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Produzent: Mark Cale • Design: Phill Thornton • Grafik: Nick Lee, Phill Thornton • Sound: Gez Gourley

Putty Squad



Suchspiel: Vor blauen Gebäuden ist Euer Mini-Held kaum auszumachen. Ihr prügelt nur noch wild drauf los.

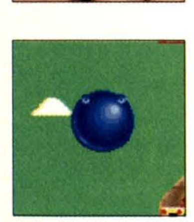


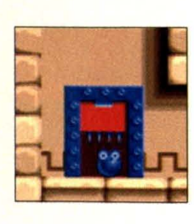
Erwischt Euch der sonst harmlose Frosch mit seiner klebrigen Zunge, entschwebt Putty ins Gummi-Nirvana. Verkrümelt Euch also besser hinter Euren Schutzschild.

Für jede Lebenslage hat Putty die richtige Form parat: Er trudelt als Ballon über die Feinde weg, droht mit der Stummel-Faust oder zerrt sich in die Länge. Als Glibbermasse einverleibte Gegenstände spuckt er zum späteren Gebrauch wieder aus.

Gummihelden sind in: Nach den glibbrigen "Clay Fighter"-Prüglern und Berufsgrinser Jelly kugelt Schleimknödel Putty ins Rampenlicht. Seinen dehnbaren Traumkörper hat der Winzling einer hehren Aufgabe verschrieben: Jeder Abschnitt seiner horizontal scrollenden Jump'n'Run-Welt wurde vom bösen Katzenimperium überlaufen. Nun scheut Putty keine Deformation, um seine kugeligen Artgenossen aus den Klauen der Feinde zu befreien. Um aufgespürte Kollegen oder Gegenstände wie Katzenfutter, Bombe und Sprungfeder aufzusammeln, verflüssigt er sich zur glubschäugigen Putty-Pfütze. Der Weg zu den gefangenen Leidensgenossen ist gefährlich: Unterwegs verprügelt Ihr mit Gummi-Faust die mißratenen Pussikatzen und ihre Schergen, blast Euch zum schwebenden Putty-Ballon auf (Vorsicht Mücken!) oder inspiziert als Dehnungswunder entfernte Winkel. Habt Ihr alle roten Puttys befreit, kullert Ihr zum Ausgangs-Fallgatter und zieht Euch dezent in den nächsten Level zurück. Zur Belohnung gibt's eine Zwischenoptik und das nächste Paßwort.

ALLERLIEBST • Sound und Hintergrundgrafik sind (bis auf die schicken Zwischenspänne) nicht eben imposant, doch mit seinem entwaffnenden Unschuldsblick lockt Euch Putty trotzdem in seine putzige Jump'n'Run-Umgebung. Schade, daß unser Freund selbst für das dickste Manko des Spieles verantwortlich ist: Oft könnt Ihr seinen winzigen Kugelkörper im Katzen-Getümmel und vor puttyblauen Hintergründen kaum erkennen. Freut Ihr Euch über das Mutations-Potential, bemerkt ihr schnell die Unsinnigkeit der meisten Formen: Außer Ballon und Faust sind kaum Verwandlungskunststücke im Einsatz. So bleibt "Putty Squad" trotz interessanter Ansätze ein charmantes Hüpf-Abenteuer für jüngere Spieler. Wer ein intelligentes Jump'n'Run sucht, investiert lieber in das anspruchsvollere "Sonic 3".







Extrasegen: Mit Faust-Special knackt Ihr Kisten und sammelt als Pfütze deren Inhalt auf.

Eine stimmungsvolle Zwischensequenz bereitet Euch auf die Ankunft in der "Stadt der Fallen" vor.



Schützenstellung: Diese Katze bombardiert Euch nur aus sicherer Deckung heraus.

Kollisions-Defekt: Auch wenn Euch der Morgenstern nicht erwischt, werdet Ihr aus unerfindlichem Grund verwundet.



Andere Versionen
Eine Super-Nintendo-Version ist in Vorbereitung.

Produzent: Michael Stragey • **Design:** Chris Temmel, Michael Stragey • **Grafik:** Eddie Rainwater, Scott Bieser • **Sound:** Charles Deenen, Michael McConnohie

Boogerman

SN

Freizeit-Held und Wunder-Ekel Snotty Ragsdale ist wieder da: Der verdrehte Millionär zwängt sich in sein muffelndes Heldenkostüm und inspiziert als "Boogerman" Professor Stinkbaums abfallüberlaufene Jump'n'Run-Dimension XCrement. Anstatt Goblins, Trollen, Riesenschnecken und anderen schmierigen Ungetümen in traditioneller Superhelden-Manier den Deckel einzudellen, setzt Boogerman auf seine biologisch abbaubare Waffenkollektion: Er bewirft seine Gegner mit Popeln, rülpst und furzt sie um. Selbst das hartnäckigste Monster gibt nach dem Exkrementbombardement vor lauter Ekel den Geist auf. Geht Euch der Kampfstoff aus, hoppst Ihr den erleichterten Monstern notgedrungen auf die Rübe. Im nächsten Müllhaufen buddelt Ihr nach Munitionsnachschub oder Extras wie einem Unverwundbarkeits-Cape.
Leider war in unsere Testversion die Musik noch nicht eingebunden.

MBiT 24 · CODE 010 201 022 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	72 %
SOUND	–
SPIELSPASS	75 %

Rotzfreches Jump'n'Run mit abscheulichen Gags: Spielerisch auf hohem Niveau und grafisch durchaus sehenswert.

Wollt Ihr einen Abstecher in die Bonus-Kanalisation machen, schwingt Ihr Euch auf's nächste Klo und spühlt Boogerman den Abfluß runter.



Boogerman gegen Stabhochsprungexperten Revolta: Boogi meistert den Kampf mit konstanter Ekelhaftigkeit.

VULGÄR • Ganz klar: Wer ein erzieherisch gehaltvolles Modul für seinen Nachwuchs sucht, der nimmt vom ungehemmt ordinären "Boogerman" Abstand. Der Anti-Held verrichtet sein klebriges Handwerk mit zeichentrickreifer Animation und naiver Unschuldsmiene. Wer die üblichen Putzig-Jump'n'Runs am liebsten in den Lokus stopfen möchte, sitzt bei "Boogerman" auf dem richtigen Donnerbalken. Mit umfangreichen Leveln und kinderleichter Steuerung präsentiert uns Boogi ein Jump'n'Run, das selbst Dauerhocker von der Schüssel löst.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version wurde in MAN!AC 2/95 mit 75 Prozent Spielspaß getestet.

Entwickler: Ocean, England

Flintstones

MD

Speziell für die Sega-Neandertaler hat Ocean Modul-Bedrock auf das Mega Drive verlegt. Wieder schleppt Fred seinen Dickwanst durch ein klassisches Jump'n'Run der Marke "Besonders schwer". Ihr verprügelt Steinbruchkollegen, Riesenkröten und Urwaldgetier mit imposantem Keulenschlag oder schmeißt Euren Widersachern Felsbrocken und Bowling-Kugeln an die unterbelichtete Birne. Im zweiten Level balanciert Freddie die Sprößlinge des Steinzeitgespanns Feuerstein/Geröllheimer mit seinem Autodach durch Bedrock.
Vorsintflutliches Spielprinzip und Levelaufbau sind mit der Super-Nintendo-Version identisch. Trotz runtergeschraubter Farbpalette und Innovationsarmut bleibt "Flintstones" ein solides Hüpfspiel für Hobby-Feuersteins mit starken Nerven. Die Musik war bei unserer Testversion leider noch nicht eingebunden. *rb*



Im Urwald-Endkampf vermöbelt Fred eine Pussikatze.



HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	68 %
SOUND	–
SPIELSPASS	66 %

Konventionelles, aber solides Jump'n'Run: Der steinstarke Schwierigkeitsgrad läßt nur Profis eine Chance.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Version wurde in MAN!AC 4/95 mit 67 Prozent Spielspaß getestet.

Entwickler: Ocean, England

Addams Family Values

MD

Eure Suche nach dem verschollenen Pubert geht auf dem Mega Drive weiter – Schauplatz ist erneut das düstere Anwesen der Horrorfamilie. Dungeons stürmen, Rätsel knacken und Monster brutzeln: Am schaurigen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Alle Szenarien sind originalgetreu umgesetzt und weisen spielerisch keine Differenzen auf. Nur einige grafische Effekte, wie der Regen im Garten des Anwesens, wurden wegrationalisiert.
Die Steuerung ist leider etwas ungenauer als in der Super-Nintendo-Vorlage: Grusel-Held Fester rennt gelegentlich quer über den Bildschirm und muß für Karambolagen Energie-Abzug in Kauf nehmen. Auch Mega-Drive-Fans erfreuen sich an deutschen Bildschirmtexten und lobenswerten Paßwörtern. *oe*



Kein Regen: In der Mega-Drive-Version fehlen einige Effekte.



HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	70 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	77 %

Düsteres Action-Adventure um die gruslige "Addams Family" mit knackigen Rätseln und schweren Action-Sequenzen.

Andere Versionen
Auf dem Super Nintendo lehrt Euch "Addams Family Values" mit 79 Prozent Spielspaß das Gruseln (Test siehe MAN!AC 4/95).

Produzent: Leonard Tramiel • **Programmierung & Design:** Denis Fung, Cary Gee, Craig Suko
Grafik: Lance Lewis • **Musik & Sound:** Brad Wait

Hover Strike



Eindrucksvolle Explosionen: Leider haben die Polygon-Bruchstücke nur wenig Ähnlichkeit mit dem Original-Objekt.

A division of Terrakian tanks is located in this sector. Destroy twelve of these tanks to complete the mission. Use the numerous volcanic formations for cover.

Displaying target

Es kann nichts schiefgehen: Vor der Schlacht zeigen detaillierte Instruktionen Eure Zielobjekte.



Habt Ihr die Missionsziele erfüllt, verwöhnt Euch eine rucklige Animation: Das Mutterschiff trägt Euch in die Wolken.

JAGUAR

Die Steuerung macht Euch im Spiel am meisten zu schaffen: Um Gas zu geben, drückt Ihr das Steuerkreuz in Fahrtrichtung und die Taste C. Nun schlittert das Fahrzeug querfeldein und läßt sich nur durch kompliziertes Gegenlenken und Gasgeben wieder abbremsen. So rast Ihr stur geradeaus und hofft, daß Euch die feindlichen Geschütze verfehlen. Mit Eurem schnellen Luftkissenboot hängt Ihr die Feinde sowieso ab.

Siedler in Not: Terraktische Piraten haben einen entfernten Kolonial-Planeten der Menschen besetzt und drohen mit schlimmen Greueltaten. Als gut ausgebildetes Ein-Mann-Kommando sattelt Ihr Euer Luftkissen-Kanonenboot, um die Space-Anarchisten in sechs verschiedenen Landschaften und Klimazonen zu überrollen. Nach jedem Level wiederholen sich Eis-, Vulkan- und Nebel-Welten mit neuen Feinden und verändertem Missions-Ziel. Nach der Wahl des Start-Abschnitts setzt Euch das Mutterschiff krachend im Zielgebiet ab – aufgrund des rüpelhaften Abwurfs sind die ersten Energiereserven jetzt schon futsch. Zum Glück funktioniert Euer Radar noch und

SELECT LEVEL 2 MISSIONS
SNOW BLIND
Lives: 1
Missiles: 16
Guided Missiles: 20
Mortar Shells: 20
Score: 19075
Terrain: Ice
Mission Target: 4 Command Centers
Difficulty: HARD

Missions-Anwahl: Nach sechs Levels besucht Ihr im nächsten Abschnitt wieder die gleichen Landschaften.

weist Euch den Weg zum Zielobjekt: Je nach Mission müßt Ihr Raketenbasen, Benzin-Depots oder Panzer-Verbände zerstören. Dazu düst Ihr durch verzwickte Minenfelder und feindliche Stellungen. Um die Gegner in die Luft zu jagen, stehen Euch MG, Panzer-Abwehr-Geschosse und "Fire-and-Forget"-Raketen zur Verfügung. Herumliegende Extra-Tornister füllen Eure Waffen-Bestände und die Fahrzeug-Energie.

Auch die Geographie wendet sich bei "Hover Strike" gegen Euch: Die Landschaft ist mit Bergen und Tälern übersäht; habt Ihr Pech, müßt Ihr minutenlang eine Felsenkette abfahren, um das Ziel auf der anderen Seite zu erledigen. Rast Ihr dabei in einen Huckel, gibt's Energieabzug, während Euer Vehikel ein unfreiwilliges Bad im Lava-See sonderbarerweise unbeschadet übersteht. Wenn Euch gleichzeitiges Steuern und Schießen überfordert, lockt Ihr einen Kumpel vor den Jaguar: Ein Spieler lenkt, der zweite spezialisiert sich auf die sachgemäße Zerstörung. Zermürbt Euch die galaktische Freibeuter-Jagd, speichert Ihr per Batterie die Spielstände.

CHAOTISCH • Die Steuerung ist ein Witz: Da Ihr das Fahrzeug kaum kontrollieren könnt, flitzt Ihr schnurstracks Richtung Ziel-Objekt und ballert auf alles, was sich bewegt. Kämpfe mit Mechs oder Raketenwerfern lohnen sich nicht: Ein paar Treffer auf der Flucht ziehen Euch weniger Energie ab, als wenn Ihr im Kampf über Huckel und gegen Findlinge brettert. Dazu kommen deftige Ruckeleinlagen und öde Optiken. Habt Ihr die ersten fünf Missionen durchgespielt, kennt Ihr alle Grafiken: Höhere Levels unterscheiden nur Gegnerzahl und Missionsziele. Trotzdem reizt "Hover Strike" zu gelegentlichen Schlachten: Die unkomplizierte Missions-Struktur ist schnell kapiert und stellt keine taktischen Anforderungen. Die Grafik ist dank Texturen zwar besser als bei "Cybermorph", aufgrund der komplizierten Steuerung haltet Ihr Euch jedoch lieber an den Polygon-Kollegen.



Bevor Ihr das Benzin-Depot, die Raketen-Basis oder den Panzer-Verband erreicht, stellen sich Euch Dutzende Mechs, Abfang-Dronen und Flak-Geschütze in den Weg.



MBIT 32 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	64 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	54%

Nette 3D-Ballerei mit sechs verschiedenen Landschaften, gelegentlichen Ruckeleinlagen und chaotischer Steuerung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Natsume, JP

Ninja Warriors



Wenn er fällt, dann schreit er: Ein Obermotz muß sich den überlegegen Kampftechniken des Ninja-Meisters geschlagen geben.

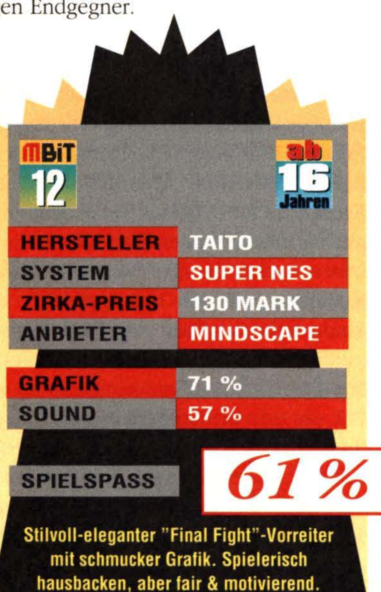
SN

Drei gnadenlose Androiden werden ausgeschickt, den Tyrannen Banglar samt seiner finsteren Schurken-Armee in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Das Trio ist mit einem guten Dutzend Ninja-Kampftechniken gesegnet, die je nach Spielfigur variieren. Ihr wählt zwischen "Ninja" (mächtig starke Oberarme, braucht keine Waffe), "Kamaitachi" (kitzelt die Feinde mit seinen beiden Stahlkrallen) und dem obligatorischen Hardcore-Mädel "Kunoichi" (verschafft sich mit zwei blitzblanken Küchenmessern Respekt). Die Levels scrollen horizontal, erlauben keine Weggabelungen und lassen wenig Freiraum für Bonuskammern oder Hüpfeskapaden. Ihr erledigt die Bösewichte mit einer fixen Schlagkombination, werft gelegentlich Unrat auf die Feinde und trainiert für die mächtigen Endgegner.


Kunoichi setzt Ihren Pferdeschwanz als Waffe ein



OLDIE BUT GOLDIE • Verschlungene Pfade eines Videospiels: In den späten Achtzigern klotzt der gleichnamige Spielautomat mit drei nebeneinander angebrachten Bildschirmen und war so ein (unbeabsichtigter) Vorreiter des 16:9-Breitwandformats. 1994 erschien in den USA die leicht verspätete Super-Nintendo-Umsetzung (siehe Import-Test in MAN!AC 6/94), wieder ein Jahr später trudelt endlich die Europa-Fassung ein. Dabei hätte "Ninja Warriors" durchaus einen früheren (und würdigeren) Auftritt verdient: Die Umsetzung des Arcade-Oldies ist liebevoll, grafisch und technisch lieferten die Natsume-Programmierer eine starke Leistung ab. Im Gegensatz zu vielen Fast-Food-Produktionen merkt man dem 12-MBit-Modul an, daß es mit Hingabe adaptiert wurde. Die Präsentation ist stilvoll, Musik und Soundeffekte sind unauffällig, passen aber zum schlagkräftigen Ambiente. Zugegeben, spielerisch passiert nichts Dramatisches, aber mir persönlich gefällt das elegante "Ninja Warriors" besser als Capcoms "Final Fight" & Konsorten.



MBIT 12 — ab 16 Jahren

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	71 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	61 %

Stilvoll-eleganter "Final Fight"-Vorreiter mit schmucker Grafik. Spielerisch hausbacken, aber fair & motivierend.

Andere Versionen
Eine ausgesprochen schlechte Version ist als Import für das Mega-CD erhältlich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Armin Medic (am), Namihiro Steinwachs (na)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Chaos Control", © Infogrames, © Philips
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Vielen Dank für die frankierten Umschläge und Briefmarken, mit denen Andreas gerade die letzte Rate seines Mercedes abbezahlt. Spaß beiseite: Eure Briefe werden gelesen, diskutiert und (je nach Inhalt) feierlich zerrissen, gerahmt oder bei Vollmond im Papier-Container beigesetzt. Persönlich beantworten können wir Eure Briefe jedoch nicht – fünf überarbeitete MAN!ACs bitten um Euer Verständnis.

Rollenspiele

Ich bin totaler Fantasy-Fan und habe schon jedes Spiel in Reichweite meines (leider zu kurzen) Langschwerts durchgespielt. Bisher bin ich nur in den Genuß deutscher Rollenspiele und Action-Adventures gekommen: "Zelda", "Mystic Quest", "Shadow Run", "Secret of Mana", "Landstalker"...
Kürzlich war ich auf der Suche nach "Shining Force", das ich jedoch in ganz Frankfurt nicht finden konnte. Den überteuerten Virgin-Megastore besuchte ich als letztes. Dort gab's zwar auch kein "Shining Force", dafür aber "Final Fantasy 3". Trotz des hohen Preises thronte das Spiel eine Stunde später in meinem Universal-Adapter – was dann kam, könnt Ihr Euch ja denken. Also noch mal 'raus, 'rumfragen und einen "Fire"-Adapter gekauft. Es geht also doch. Nachdem ich zehn Stunden am Stück gespielt hatte und mich in der Oper um einen Ton vergriff, wurde ich daran erinnert, daß ich bisher nicht gespeichert hatte. Im zweiten Anlauf hatte ich das Spiel dann nach elf Stunden durch und war enttäuscht, als der Abspann einfach abgebrochen wurde. Ich verlieh das Modul, und als ich es zurückbekam, waren alle Spielstände verschwunden. Das alles beschert einem die Hertz-Abweichung! Meine Fragen: Verkraftet der Tri-Star-Adapter Rollenspiele wie "Final Fantasy" oder "Ultima 5"? Wo bekomme ich US-Rollenspiele für NES und Super Nintendo? Gibt es eine US-Version von "Final Fantasy 5"? Wozu bringt Ihr Artikel über "Star Trek"? Für diese Hippies interessieren sich doch nur Opas. Außerdem sind ihre Spiele genauso schlecht wie die Serien.
Herzliche Grüße vom Dungeon Explorer mit dem Killer Instinct aus Frankfurt nach Mering. Schier Dastagir, Frankfurt


Michael Hussinger, Losheim

Über die gekürzte "Final Fantasy 3"-Endsequenz haben sich viele Nintendo-Besitzer geärgert. Tatsächlich ist es unmöglich, in den Genuß des gesamten Abspanns zu kommen, wenn Ihr einen Adapter benutzt. Das Verschwinden Deiner Spielstände hat jedoch nichts mit der 50/60Hz-Differenz zu tun. Da hat wohl Dein Freund, der sich das Prachtmodul ausgeliehen hat, Mist gebaut.
Welche NES-Spiele mit dem Tri Star einwandfrei laufen, läßt sich nur durch Try & Error herausfinden.Lies dazu Ollis Know-How-Artikel in MAN!AC 4/95.
"Final Fantasy 5" ist in den Staaten niemals erschienen: Das amerikanische "Final Fantasy 2" ist eine Übersetzung von "Final Fantasy 4". Das amerikanische "Final Fantasy 3" entspricht in Japan "Final Fantasy 6".
Rollenspiele aus den USA kaufst Du beim gut sortierten Fachhändler. Schau Dir am besten die Anzeigen in dieser MAN!AC an und such' Dir den passenden Versand raus.

Grafik-Sprung

Als großer Sega- und Saturn-Fan habe ich einige Fragen an Euch: In einem Spieleheft von 1991 habe ich alte Mega-Drive-Bildschirmfotos gesehen – grafisch sahen die meisten Spiele viel schlechter aus als heute. Die alten Mega-Drive-Optiken könnte man fast schon mit Master-System-Grafik vergleichen. Gegenüber den Oldies lassen aktuelle Mega-Drive-Titel schon fast an ein leistungsfähigeres System glauben. Vergleicht doch nur mal "Sonic 1" mit dem "Sonic & Knuckles" von '94. Glaubt Ihr, daß durch die zunehmende Erfahrung der Programmierer auf 32X, Saturn und Playstation auch solche Grafiksteigerungen möglich sind?
Obwohl zwischen "Virtua Fighter" und "Virtua Fighter 2" optisch ein gewaltiger Unterschied besteht, sagt Sega, daß die Fortsetzung genauso gut auf das Saturn umgesetzt wird wie der Vorgänger. Ist das überhaupt möglich?
Schließlich macht mir die angebliche Überlegenheit der Playstation im 3D-Bereich sorgen: Ist die Sony-Maschine in diesem Punkt viel leistungsfähiger oder nur ein bißchen?.
Und was bedeutet der Begriff "Gouraud Shading"? Marco Wagner, Frankfurt

Selbstverständlich haben sich die Mega-Drive-Entwickler seit 1991 warmprogrammiert und sind mittlerweile zu erstaunlichen Leistungen fähig. Sollten sich Saturn und Playstation ebenfalls durchsetzen (und ein paar Jahre auf dem Markt bleiben), werden wir auch auf diesen Konsolen grafisch immer bessere Spiele sehen. Strengen sich Segas AM2-Programmierer an, wird die Umsetzung von "Virtua Fighter 2" optisch beeindruckender als der Vorgänger. Automaten-Niveau kann die Heimversion aber keinesfalls erreichen.
Wie groß der 3D-Leistungsunterschied zwischen Playstation und Saturn ist, läßt sich beim besten Willen nicht sagen. Warten wir die ersten Spiele ab, die für beide Systeme erscheinen. Momentan hat die Playstation durch ein optisch eleganteres "Ridge Racer" die Nase noch vor Saturn und "Daytona USA".
Gouraud Shading haben wir Euch schon erklärt – nochmal in Kurzform : Benannt nach dem Mathematiker Henri Gouraud werden mit diesen Algorithmen dreidimensionale Objekte fließend (also mit feinen farblichen Abstufungen) schattiert. Auf Hardware, die nicht die nötige Rechenleistung hat, wird stattdessen herkömmliches "Flat-Shading" verwendet, durch das Oberflächen in nur einem Farbton dargestellt werden.

Konsole gefunden

Großes Lob für Eure 8-Bit-Replay-Rubrik. Ich habe kürzlich eine alte Konsole gefunden, die dem Copyright zufolge um 1980 erschienen ist. Das Gerät trägt folgenden Schriftzug: "Mattel Electronics - Intellivision - Intelligent Television". Könntet Ihr diese Konsole in Eurer Rubrik behandeln und mir so Informationen über die technischen Daten, die Geschichte und den Sammlerwert dieses Geräts geben?
Macht weiter so, Euer Thorsten Pöppel, Berlin

Glückwunsch zu Deinem "Fund": Das Intellivision ist vor 15 Jahren erschienen und gilt als die erste 16-Bit-Konsole der Videospielewelt. Einen Sammlerwert kann man dem Oldie noch nicht zusprechen: Videospiel-Insider zahlen zirka 80 Mark für die Konsole, Joypad-Laien verscherbeln Ihr Intellivision auf dem Flohmarkt teilweise für unter 50 Mark. Auf unserer Replay-Seite werden wir das Gerät innerhalb der nächsten Monate besprechen.


A. Nonym, Köln

Mehr Mangas!

Ich hoffe, Euch geht's gut, denn Eure Zeitschrift ist sehr gelungen. Dabei habe ich zwei Vorschläge:
Könntet Ihr nicht ein bis zwei Seiten mehr über Anime-Zeichentrickfilme bringen und über ins Deutsche übersetzte Japano-Filme berichten?

Nico Janetzky, Herne

Geliebte Vielfalt

Ich seh' wohl nicht recht: Da will doch glatt ein Leser meine geliebten Anime-Seiten 'rauswerfen! Warum sollte ich mir extra ein teures Spezialmagazin kaufen, wenn die MAN!AC solche und andere News praktisch gratis mitliefert? Eben diese Vielfalt hebt MAN!AC von der Massen anderer Spielemagazine ab. Bleibt so wie Ihr seid.

Christoph Meidl, Eggenfelden

Pentium-Express

Zuerst laß' ich mal ein bisserl Dampf ab! Euer neues Layout ist cool, Eure Tests sind objektiv und, und...
Zeitungen wie "xxxxxx" und "xxxxx xxxxx" sind weit abgeschlagen und müssen in vielen Dingen nachziehen. Obwohl ich kein Super Nintendo mehr besitze, waren die Berichte zu "Hagane" und "Super Turrican 2" hochinteressant. Derzeit befinde ich mich im Zwiespalt: Ich besitze einen 486er DX2 mit acht MByte RAM und Double-Spin-CD-ROM, bin aber relativ enttäuscht. Die meisten Spiele, die mich interessieren ("Wing Commander 3", "Ultima 8") überfordern meine Hardware. Ich weigere mich jedoch bei Intels Spielchen (jedes Jahr ein neuer Prozessor) mitzumachen. Konsolen-Programmierer müssen mit "ihrer" Hardware arbeiten, aber die PC-Entwickler legen keinen Wert darauf, die Hardware voll auszureizen. Stattdessen springen sie einfach auf den nächsten Zug (Pentium-Express). Ich habe mir ein Multi-Mega mit 32X-Aufsatz zugelegt: Die Filmqualität (z.B. in "Tomcat Alley") ist nicht so toll, der Sound jedoch großartig. In Sachen Spielbarkeit schlägt ein Konsolen-Titel jedes PC-Produkt – Plug'n'Play sei Dank. Meine Fragen:
Ist das 32X einem DX-2/66 überlegen? Welches System ist grafisch leistungsfähiger?
Welche 32X-Spiele (außer "VR Deluxe" und "Doom") sind empfehlenswert?
Nützt Sega die volle Power des 32X?
Wie gut ist die FMV-Qualität des 32X CDs?

Anonym

Einen DX-2-PC mit seinen verschiedenen Zusatzkarten, Speicher- und Konfigurationsmöglichkeiten kannst Du mit Deiner Multi Mega/32X-Kombination (vier CPUs!) kaum vergleichen. Eine gute Grafikkarte vorausgesetzt, läßt der PC Deiner Konsole grafisch keine Chance – zudem sich Super-VGA-ähnliche Auflösungen vom 32X nicht darstellen lassen. Ein Vergleich zwischen "Doom" auf dem 32X und der PC-Version zeigt, daß ein mit 50 MHz getakteter PC 3D-Grafik schneller berechnet als Segas 32-Bit-Adapter. Die Möglichkeit, 32.000 Farben darzustellen, ist übrigens sowohl unter 32X-, als auch unter PC-Spielen graue Theorie – in der Praxis schluckt das zuviel Rechenzeit. Deine FMV-Frage beantwortet Digital Pictures' "Slam City", das in der 32X-CD-Version um Klassen besser aussieht als in der normalen Mega-CD-Variante. MPEG-Qualität erreichen 32X-FMV-Szenen natürlich nicht.
Ob ein Programmierer "die volle Rechenpower nützt", läßt sich nicht sagen. Theoretisch finden begabte Code-Tüftler auch nach Jahren noch neue Möglichkeiten, die Hardware "auszureizen". Unter den 32X-Spielen empfehlen wir Dir "Chaotix" und "36 Great Holes".

Hardware-Hype

Gratulation an das in meinen Augen kompetenteste Spielemagazin. Ich wundere mich, wie es andere Leute mit weniger Ahnung schaffen, ein Magazin zu erstellen, es dreizuteilen und Monat für Monat in allen drei Blättern die gleichen Berichte und Wettbewerbe zu veröffentlichen. Natürlich für sechs Mark pro Heft! Hallo Leser: Ihr werdet vera...t!
Mein Hauptanliegen bezieht sich auf die neuen Konsolen. Da ich das Hobby Videospiele zum Beruf gemacht habe, bekomme ich die Frage "Was ist besser: Saturn oder Playstation?" oft zu hören. Kann man aufgrund irgendwelcher technischer Daten eine Konsole beurteilen? Ich glaube kaum. Nehmt z.B. das Jahr 1990, als Mega Drive und Super Nintendo auf die Spieler losgelassen wurden. Da die Sega-Konsole mit acht MHz schneller getaktet war, wurde das Super Nintendo mit Kritik überschüttet. Doch dann zauberten begabte Programmierer aus der "ungeeigneten" Hardware maximalen Fun und Action: Es erschienen "Aleste" und "Super Probotector", später "Super STF 2" und "Donkey Kong Country".
Fazit: Laßt Euch von guten Programmierern überzeugen, daß nicht allein die Hardware entscheidend ist. "Ridge Racer" und "Daytona", "Virtua Fighter" und "Toh Shin Den" sind erst der Anfang. Ich bin mir sicher, daß uns die neuen Geräten in den nächsten Jahren noch ordentlich einheizen werden, egal ob Saturn, Playstation oder Ultra 64 auf dem Gehäuse steht.

Jörg Brockmeier, Dortmund

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

*Den **BS-X-Adapter**, mit dem japanische Videospieler auf die Software des "St. Giga"-Kanals (siehe MAN!AC 4/95, Seite 90) zurückgreifen, wird Nintendo nicht in Deutschland veröffentlichen.*

*Eine US-Version des Super-Nintendo-Rollenspiels **Secret of Evermore** erscheint im Sommer, ein englischsprachiges "Chrono Trigger" Anfang Herbst. Ein US-Umsetzung von "Dragon Quest 6" ist nicht geplant.*

*In Fatal Fury 3 treten zehn Kämpfer und ein versteckter Obermotz an, in **Art of Fighting 2** sind es 12 Helden plus Endgegner.*

Ridge Racer 2 steht seit 1994 in der Spielhalle und wird für die Playstation umgesetzt. Auch "Daytona USA 2" ist geplant und wird seinen Weg ins Wohnzimmer bzw. auf Saturn-CD finden.

*Bis zum Ende des Jahres werden sowohl das 3DO von **Goldstar** als auch das Original von Panasonic in deutschen Geschäften stehen. Letzteres wird wie bereits berichtet zur Funkausstellung (Ende August) für 800 Mark veröffentlicht.*

*Den hervorragenden **"Street Fighter 2"-Anime** gibt es nicht nur auf Laser-Disc: Fernost-Spezialist ACOG hält für Euch auch eine NTSC-VHS-Version bereit. "Fist of the Northstar" gibt es in einer PAL, als auch in einer NTSC-VHS-Fassung, aber nicht in deutsch.*

HERO

Mit dem Erfolg von Nintendos Entertainment System (NES) ist nicht nur der kometenhafte Aufstieg des Knuddel-Klempners "Mario" eng verbunden, auch die Geschichte des Landes Hyrule hat sich wegweisend auf die legendäre 8-Bit-Konsole ausgewirkt. Als "The Legend of Zelda" 1986 auf den Markt kam, wurde das Action-Adventure neu erfunden. In Japan nannte man das beliebte Genre fortan Action-RPG (Action-Rollenspiel): Anders als bei den typischen Grafik-Adventures oder Rollenspielen amerikanischer Prägung wurde der Held nicht mit öden Tastaturkommandos durch Städte, Wälder und Dungeons gescheucht, der Spieler durfte seinen Protagonisten direkt lenken, mit ihm kämpfen oder aktiv Puzzles lösen. Die Steuerung orientierte sich an Actionspielen und Jump'n'Runs, Spielkonzept, Story und Aufgaben an Rollenspielen. "The Legend of Zelda" forderte pfeilschnelle Joypad-Reaktionen sowie ein cleveres Köpfchen.

Das Batterie-bestückte Modul erzählt die Geschichte von der lieblichen Prinzessin Zelda, dem jugendlichen Helden Link und dem bösen Tyrannen Ganon, der einem magischen "Triforce" nachjagt. Die Oberwelt war 128 Bildschirme groß und barg unzählige Geheimnisse. Ähnlich wie bei "Super Mario Bros." konnte unter jedem Stein, Strauch oder Felsen eine Geheimkammer sein, in versteckten Höhlen fanden sich Extrawaffen. Hauptsächlich war Link jedoch auf der Suche nach acht großformatigen Dungeons, in denen sich jeweils ein Teil des Triforce befand. Auf dem Weg dorthin begegnete Link vielen hilfsbereiten Leuten, aber noch mehr Monstern und Schurken, die Ganon zum Schutz seiner Unterwelt abgestellt hatte. Zum Glück standen Link zwei Dutzend Waffen und andere Hilfsmittel zur Verfügung, um Ganon schließlich im Showdown höchstpersönlich in die Knie zu zwingen. Als wären die Spieler angesichts der spannenden Story, den fantasievollen Gegnern und

Zelda & Link

1986	Legend of Zelda (NES)
1987	Zelda 2: Adventures of Link (NES)
1991	Zelda 3: A Link to the Past (Super NES)
1993	Link's Awakening (Game Boy)
1993	Link: The Faces of Evil (CDi)
1993	Zelda: The Wand of Gamelon (CDi)
1995	Zelda's Adventure (CDi/Entwicklung gestoppt)



Bester Leumund: "The Legend of Zelda" sowie alle drei Nachfolger wurden vom Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto ausgetüftelt.

"The Adventures of Link" zeigte die Oberwelt von ganz weit oben: In dieser Perspektive wurde jedoch nicht gekämpft.



Tolle Animationen und deutsche Sprachausgabe, aber kein Spielspaß: Die beiden "Zelda & Link"-Abenteuer auf dem CDi enttäuschten.



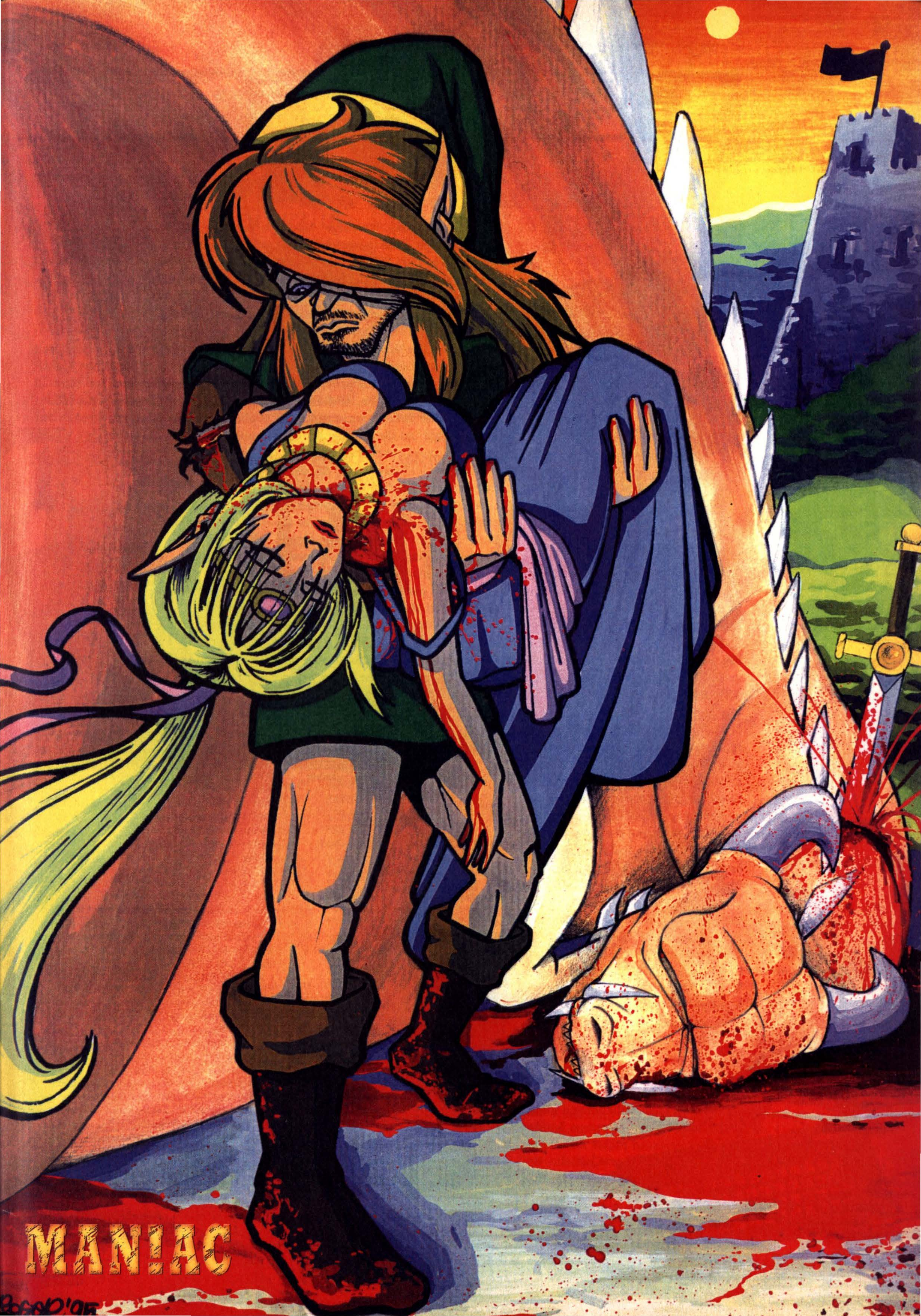
Sackgasse: Das vielversprechende "Zelda's Adventure" fürs CDi kommt wahrscheinlich nicht mehr auf den Markt.

Extras sowie den brillanten Dungeon-Layouts nicht eh' schon aus dem Häuschen, konnte man nach dem Sieg über Ganon das Abenteuer ein zweites Mal spielen – mit veränderter Oberwelt und neuen Verstecken für alle Fundsachen.

Die Fortsetzung kam ein Jahr später auf den Markt und überraschte die Fans mit neuer Grafik-Perspektive. Während Teil 1 Oberwelt und Dungeons von oben zeigte, waren die Kampfszenen bei "The Adventures of Link" von der Seite zu sehen. Auf der Oberwelt wurde nicht mehr gefightet. Spielerisch knüpfte das Action-Adventure an den Vorgänger an und bewährte sich mit denselben Tugenden: Batterie-Speicher, intelligente Puzzles, gnadenlos viele Geheimnisse und atemberaubende Spannung.

Die Krönung der Hyrule-Abenteuer erschien 1991 für das Super Nintendo. Die Entwickler besannen sich auf das Original und zeigten das Spielgeschehen wieder aus der Vogelperspektive. "A Link to the Past" hielt konzeptionell das hohe Niveau der Vorgänger, setzte darüber hinaus die grafischen und akustischen 16-Bit-Fähigkeiten optimal in Szene: Kein Action-Adventure wurde bislang so atmosphärisch und liebevoll präsentiert.

Die größte Überraschung gelang Nintendo jedoch zwei Jahre später mit Links erstem Game-Boy-Auftrag: "Link's Awakening" konnte die perfekte Präsentation der Super-Nintendo-Episode natürlich nicht schlagen, doch Story und Puzzles waren mindestens genauso ausgefeilt – einige Freaks behaupten sogar, daß das Game-Boy-Abenteuer inhaltlich das Beste sei. Dies kann man von den beiden CDi-Versionen leider nicht behaupten. Die peinlichen Action-Adventures haben mit den glorreichen Nintendo-Spielen nur die Hauptdarsteller gemein. Steuerung, Story und Spiellogik strotzen nur so vor Designmängeln und beschmutzen das Andenken an das Action-Adventure-Liebespaar. Da können auch die putzigen Full-Motion-Video-Szenen nicht viel retten, in denen sich Zelda und Link erstmals bildschirmfüllend und sprachgewandt präsentieren. Philips drittes Zelda & Link-Abenteuer ("Zelda's Adventure") wurde unterdessen aus dem Programm gestrichen. So müssen wir uns bis zur 64-Bit-Wiedergeburt des Traumpaares gedulden: "Virtual Link" kann ja so weit weg nicht sein... *mg*


MAN!AC

8-BIT REPLAY



TEIL 2: ZUBEHÖR

ATARI VCS

Ein ähnliches Schicksal traf die Computer-Tastatur von Software-Anbieter Spectravideo, die in Deutschland vom Quelle-Versand als Universum-Artikel verkauft wurde. Die vollständige Folien-Tastatur wurde in Verbindung mit zusätzlichen 16 Kilobit ROM ausgeliefert und sollte Computer-Einsteigern die BASIC-Programmierung näher bringen. Heute ein Sammlerstück, damals gegen die Atari-Computer 400/800 und den C-64 gänzlich chancenlos.

Nach Winnies illustrem Software-Exkurs in der letzten Ausgabe, beschäftigen wir uns dieses Mal mit dem Zubehör fürs Atari VCS 2600. Dabei lassen wir die üblichen Joystick-Varianten außen vor und widmen uns außergewöhnlicher Peripherie.

Wer sich Ende der siebziger Jahre eine 2600-Konsole für rund 300 Mark gekauft hatte, der erhielt als Zugabe zwei klobige Joysticks mit jeweils einem Feuerknopf. Auch wenn die Form zu wünschen übrig ließ, erwiesen sich die Original-Atari-Sticks als äußerst robust und langlebig - während die meisten anderen Joysticks schon nach wenigen Stunden "Decathlon" den Geist aufgaben, überstanden Ataris Controller viele Monate ohne Defekt. Allerdings waren mit den Atari-Sticks nicht alle Probleme gelöst: Schon bald nach Einführung des Grundgerätes wurden zwei weitere Controller angeboten, ohne die spezielle Module nicht spielbar waren. So benötigten u.a. "Breakout" und "Circus Atari" ein Paar Drehregler ("Paddles"), diverse Lern- und Tüftelprogramme ("Codebreaker", "Basic Programming") einen "Keyboard Controller". Doch selbst mit diesem Steuer-Trio war der VCS-Spieler nicht vollkommen glücklich: Zwei besonders teuren Spielen packte Atari eigene Controller bei, die exklusiv für das jeweilige Modul gedacht waren. Dem (ausgezeichneten) Autorennen "Indy 500" lag ein modifiziertes Paddle-Duo bei, der heiß ersehnten Computer-Umsetzung "Star Raiders" ein schnuckliges Touchpad. Etwas später veröffentlichte Atari noch einen großformatigen "Kids Controller", der die Jüngsten (Zielgruppe: drei bis sieben Jahre) mit einer adäquaten Eingabeeinheit versehen sollte. Alles in allem wurde der 2600-Konsument rund 800 Mark los, nur um die Konsole und alle offiziellen Atari-Controller zu besitzen.

Daß sich auch Fremdanbieter das lukrative Zubehör-Geschäft nicht entgehen lassen wollten, war klar. So entwarf die amerikanische Firma Amiga (später als Entwickler des gleichnamigen Heimcomputers bekannt und von Commodore aufgekauft) ihr "Joyboard". Damit konnte man nicht nur die speziell programmierten Module spielen (u.a. das Skirennen "Mogul Maniac"), sondern auch alle herkömmlichen Joystick-Titel neu erleben. Das etwa 25x40 cm große Joyboard wurde auf den Boden gelegt, vom Spieler mit beiden Beinen bestiegen und mußte nun in Balance gehalten werden. So konnte man nach links, rechts, oben und unten steuern. Ab 70 Kilo Lebendgewicht knarrte die Plastik-Konstruktion jedoch bedenklich.

Als kleine Sensation wurde das Independant-Zubehör "Supercharger" gefeiert: Das Hardware-Upgrade wurde in den Modulschacht des 2600 gestöpselt und mit einem herkömmlichen Kassettenrecorder verbunden. Die rund 20 verfügbaren Spiele waren auf handelsüblichen Musik-Kassetten gespeichert und boten ungewohnt detaillierte Grafiken. Leider erschien der Supercharger zu einer Zeit, in der das VCS schon auf dem Abstellgleis war – und für ein Revival hatte der Hersteller nicht das nötige **Marketing-Budget**. *mg*



Das Touchpad war dem Spiel "Star Raiders" beigepackt

Die Tastatur wurde auf das VCS 2600 montiert und via Modulschacht verbunden

ATARI VCS – DAS INTERESSANTESTE ZUBEHÖR

Name	Hersteller	Sammlerwert	Anmerkungen
Paddle	Atari	niedrig	Drehregler, ohne die ein gutes Dutzend Module nicht spielbar waren. Die Ausgabe von rund 60 Mark für zwei Paddles hat sich u.a. wegen den Top-Titeln "Super Breakout" und "Warlock" (für bis zu vier Spieler) gelohnt.
Keyboard-Controller	Atari	hoch	Eine simple Tastatur mit zwölf Feldern. Otto-Normal-Spieler wußten meist gar nicht, daß es sie überhaupt gab. Nur für wenige Exoten-Module gedacht, ohne kommerziellen Erfolg.
Computer-Tastatur	Spectravideo/ Universum	hoch	Kam zu spät, um das VCS auf breiter Linie in einen (primitiven) Heimcomputer zu wandeln. Mit rund 200 Mark war die Folientastatur samt ROM/RAM-Erweiterung halbwegs preiswert.
Touchpad	Atari	mittel	War dem Spiel "Star Raiders" beigepackt, um die komplizierte Bedienung zu erleichtern. Formschöner als der Keyboard-Controller. Angekündigte Spiele, die ebenfalls auf das Touchpad zugeschnitten waren, sind nie erschienen.
Kids Controller	Atari	hoch	Im Rahmen von Ataris Kids-Offensive zeitgleich mit vielen Disney- und Asterix-Spielen für knapp 100 Mark veröffentlicht. Leider ging die Kampagne schief, und das Giganto-Keypad mit zwölf Tasten landete im Wühltisch.
Rennspiel-Paddle	Atari	hoch	Im Gegensatz zu den normalen Paddles konnte man die "Indy 500"-Drehregler beliebig lange in eine Richtung drehen. Leider waren sie für kein anderes Modul zu gebrauchen.
Joyboard	Amiga	mittel	Witzige Idee, in der Realität als Joystick-Ersatz jedoch unbrauchbar. Anfangs mit rund 200 Mark ziemlich überteuert, später für ein paar Mark verschleudert. Nur ganz wenige spezielle Joyboard-Spiele kamen noch auf den Markt.
Supercharger	Starpath	hoch	Technisch brillant, aber ein paar Jahre zu spät veröffentlicht. Interessanterweise waren die Kassetten auch spielerisch nicht übel. Negativ: Modulisten mußten sich an Ladezeiten gewöhnen.

3 JAHRE aRJay 3 JAHRE

Zur Geburtstagsfeier am 2. Juni´95 versenden wir alles versankostenfrei!

NEO GEO CD	3DO FZ-10	SATURN	PLAYSTATION	PARTYVISION











ab DM 30.- monatl. mit aRJay-Finanzierung	**ab DM 35.- monatl.** mit aRJay-Finanzierung	**ab DM 40.- monatl.** mit aRJay-Finanzierung	**ab DM 40.- monatl.** mit aRJay-Finanzierung	**ab DM 85.- monatl.** mit aRJay-Finanzierung
NEO GEO CD Spiele am Lager!	**3DO Spiele am Lager!**	**SATURN Spiele am Lager!**	**PLAYSTATION Spiele am Lager!**	

0221-12 10 67 /68 /69

BESTELLUNGEN AB DM 300.- SIND VERSANDKOSTENFREI !!!

JAGUAR

Aircars	124.90
Barkley Basketball CD	124.90
Battlemorph CD	124.90
Blue Lightning CD	124.90
Cannon Fodder	129.90
Creature Shock CD	124.90
Demolition Man CD	124.90
Dungeon Dephts	109.90
Fight for Life	139.90
Highlander CD	124.90
Iron Soldier	129.90
Legions of Undeath	124.90

Speed it Up...!

- KEINE Adapter mehr nötig!
- ALLE Spiele sofort lauffähig!
- KEINE lästigen PAL-Balken
- 20% schneller bei 60Hz!

Wenn Ihr TV-Gerät 60Hz tauglich ist ... nicht lange warten, denn schon nach drei Werktagen schicken wir Ihr Gerät wieder zurück! Umbau 50/60Hz mit 1/2 Jahr Garantie

JAGUAR	59.00
SNES	99.00
Mega Drive I	39.90
Mega Drive II	49.90

Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Kabel...
...natürlich bei uns erhältlich!

MAGAZINE

Edge uk	18.00
EGM us	17.50
EGM II us	17.50
Ultimate Future G. uk	16.00

SUPER NES

Biker Mice dt	***79.90**
Cannon Fodder dt	119.90
Chaos Engine dt	***79.90**
Donkey Kong Country	139.90
Earth Worm Jim	***89.90**
Fatal Fury Special dt	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Firemen dt	129.90
Ghoul Patrol dt	***59.90**
Illusion of Time dt	119.90
Indiana Jones dt	129.90
Kid Clown in... dt	**119.90**
König der Löwen dt	***89.90**
Lord of the Rings us	***49.90**
Micromachines dt	***79.90**
NHL-Hockey´95 dt	109.90
Pac-Attack	***79.90**
Pitfall dt	***79.90**
Rise of the Robots dt	***79.90**
Shaq Fu dt	***79.90**
Sparkster dt	***89.90**
Street Racer dt	***99.90**
Vortex dt	***79.90**
Warlock us	129.90

***Angebot solange Vorrat reicht**
weitere SNES-Titel auf Lager!

Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schacht-adapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler)	69.00



GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER II™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand nicht nur "zwischenspeichern", sondern Du kannst Deinen Spielstand jetzt auch abspeichern. Der Akku ermöglicht Dir jetzt sogar das Abspeichern der Spiele! Nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER II™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%

Original GAME SAVER II™ mit deutscher Anleitung

119.-

MEGA DRIVE

SEGA 32X

32X-Adapter dt	379.00
32X-Spiele am Lager	

MEGA DRIVE

Earth Worm Jim CD dt	119.90
Samurai Shodown dt	119.90
Shining Force CD us	139.90
Soleil dt	129.90
Story of Thor dt	139.90
Theme Park dt	119.90

ANGEBOTE

Castlevania dt	***39.90**
Dynamite Headdy dt	***59.90**
Hyperdunk dt	***39.90**
Rise of the Robots dt	***49.90**

***Angebot solange Vorrat reicht**

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221- 12...

Wir versenden alle Pakete in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen. Händleranfragen erwünscht.

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
K Ö L N
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
(Ladenpreise können abweichen)

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.

ASIAN CINEMA









Die Jugendsünden der Kloster-Brüder: Als Jung-Mönche sind Junbao und Tianbao nicht nur für ihre unzertrennliche Freundschaft, sondern auch für ihre Streiche und Schlägereien bekannt. Nachdem sie aus dem Orden ausgeschlossen worden sind, zerbrach die Freundschaft an Reichtum und Macht.

Comic: Kamui 1

Auf 257 Schwarz-Weiß-Seiten erzählt Manga-Altmeister Sanpei Shirato ein Ninja-Epos aus der japanischen Edo-Periode: Als ausgestoßene Ninjas leben der junge Kamui und die Fischerin Sugaru in ständiger Angst vor ihren rachsüchtigen Ex-Clanmitgliedern. Während Kamui rastlos durch Japans Wälder streift, leugnet die verheiratete Sugaru in familiärer Geborgenheit ihre Vergangenheit. Sugaru mißinterpretiert Kamuis Hilfsbereitschaft als den Hinterhalt eines listigen Verfolgers und bekämpft den jungen Meister-Ninja mit konstanter Hartnäckigkeit. Der Streit eskaliert, als Sugarus ahnungsloser Mann Hanbei Kamui vor dem Ertrinken rettet und ihn herzlich in die Familie integriert. Mit traditionellem Zeichenstil und geschichtlicher Detail-Verliebtheit erzählt Shirato eine einfühlsame Geschichte, die insbesondere anspruchsvolle Comic-Leser begeistert.



Der erste Band ist soeben bei Carlsen erschienen und kostet 36 Mark. *rb*

REALFILM

Tai Chi

China im Mittelalter: Durch ihre Streiche bringen die junge Mönche Junbao und Tianbao ihren Meister wiederholt in Verlegenheit. Bei einem klösterlichen Kung-Fu-Wettbewerb kommt es zu einer Massenschlägerei, für die die Freunde verantwortlich gemacht werden: Ihrem Meister bleibt nichts anderes übrig als die beiden Jung-Mönche des Ordens zu verweisen. Gemeinsam ziehen sie in die Hauptstadt der Provinz: Junbao plant, dort ein friedliches Leben zu führen, Tianbao träumt davon, reich und mächtig zu werden. Bei einer Auseinandersetzung mit dem Bezirksverwalter trennen sich ihre Wege: Der fromme Mönch schließt sich den Rebellen an, um den grausamen Kaiser zu stürzen, der Bruder tritt der kaiserlichen Armee bei. Während er anfangs seinen Bruder vor Armee-Einsätzen warnt, verrät er für eine Beförderung schließlich seine besten Freunde. Er mordet seine schöne Gefangene "Lotusblüte" und später auch seinen Förderer, einen hohen Beamten im Dienst des Kaisers. Am Ende des Film stehen sich die beiden Brüder zum finalen Duell gegenüber.

"Tai Chi" beginnt Eastern-typisch mit Lausbubenstreichen und akrobatischen Shaolin-Duellen. Doch dann wandelt sich der Kloster-Slapstick zum bombastischen Fantasy-Abenteuer: Die Kämpfer beeindrucken mit ungeahnter Sprungkraft, schmetternden Faustschlägen, die den Gegner über den Horizont katapultieren und unglaublichen Choreographien. "Tai Chi" ist spannend, witzig und ansatzweise fast schon tiefgründig.

Perfekte Unterhaltung.



Splendid Video
ab 18 Jahren,
94 Minuten, deutsch







Für eine Beförderung in der Armee verrät der geldgierige Bruder seine Rebellen-Freunde an den kaiserlichen Eunuch (oben). Beim folgenden Vergeltungsschlag der Untergrund-Kämpfer stirbt der Bezirksverwalter, und die ehemaligen Freunde treten zum finalen Duell im Lager der Armee an. Möge die bessere Technik gewinnen (Bilder unten).









Hongkongs Action-Stars in einem Film vereint: Hauptdarstellerin Cynthia Luster (oben links) garantiert exzessives Geprügel, Jackie Chans Gastauftritt als Undercover-Cop (links) läutet die hektischen Chaos-Schießereien ein. Auch "Ricky Oh"-Darsteller Fan Siu Wong ballert als Kripo-Cop kräftig mit.

REALFILM

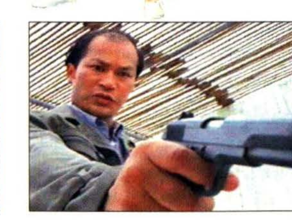
MEGA COP

Inspektorin Hua im Unglück: Ihr Freund Ah Fung zieht vom chinesischen Inland nach Hongkong, um eines Tages mit viel Geld zurückzukehren und sie zu heiraten. Die Jahre vergehen, doch Ihr Geliebter kehrt nicht wieder. Eines Tages reist Hua in geheimer Mission in die britische Kolonial-Stadt, um mit Hilfe der heimischen Cops eine Bande Ex-Vietnam-Söldner zu schnappen, die mit geschickt geplanten Einsätzen Banken und Juweliere plündern – neustes Zielobjekt: Die National-City-Bank. Zufällig trifft sie Ah Fung, der sich inzwischen zu einem reichen Geschäftsmann gemausert hat. Die Spur des Verbrechens führt geradewegs zu ihm. Doch bevor Hua die Wahrheit begreift, ist der dreiste Überfall schon im vollen Gange: Die Söldnerbande kontrolliert den Zentral-Computer der Bank und damit den gesamten Bank-Komplex. Hua und ihr kräftiger Kollege Alan Wong kraxeln durch die Luftschächte in die Tresor-Räume: Das finale Duell im Stahl-Käfig beginnt.

"Die Hard" für Hongkong-Fans: "Mega Cop" (im Original "Once a Cop") setzt auf knallharte Baller-Action, haarsträubende Verfolgungsjagden und unglaubliche Stunt-Einlagen, die sich übergangslos in ein "John Woo"-würdiges Drama einklinken. Sprünge aus dem zehnten Stockwerk erinnern an den ersten "Rambo", eiskalte Söldner-Einsätze und brutale Schießereinen degradieren die "Stirb Langsam"-Gangster zur Kindersendung. Lediglich der Hektik-Auftritt des Hong-Kong-Stars Jackie Cahn (in der Mitte des Films) bietet eine kurze Slapstick-Verschnaufpause, ehe die Kollegen die straffe Handlung wieder an sich reißen: "Mega Cop" ist ein Hongkong-Fetzer, den sich kein Fan entgehen lassen sollte. *oe*



Splendid Video
ab 18 Jahren,
90 Minuten, deutsch.

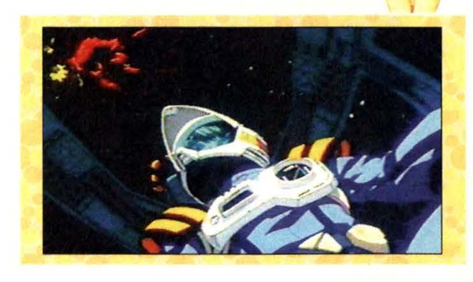


Ballern bis die Waffen glühen: Selbst Slapstick-Prolet "Hoagie" (bekannt aus "Born Hero 2" mit Chow Yun Fat) entpuppt sich als knallharter Revolver-Held (links).

MACROSS PLUS 1

Im Jahr 2040 entwickelt die Menschheit auf dem Kolonial-Planeten Eden eine neue Wunder-Waffe: Stämmige Raum-Mechs, die außerirdische Randalierer in ihre Galaxy zurücktreiben soll. Test-Pilot Isamu Dyson gerät unter enormen Druck, nachdem sein alter Rivale Guld ebenfalls an dem Projekt "Super Nova" teilnimmt und ihn zu einem Raum-Duell provoziert. "Robotech"-Regisseur Shoji Kawamori fasziniert Euch in den ersten 45 Minuten der vierteiligen Serie mit fetzigen Kamera-Fahrten, bombastischen Mech-Gefechten und mit einer traditionell dramatischen Story, die eingefleischte Mega-Helden-Fans mit Vorsicht genießen sollten. *oe*





ANIME ALS VIDEOSPIEL

Kulleraugen-Splatter als Rollenspiel: Yutaka entwickelte 1992 eine Super Nintendo-Umsetzung der bekannten Fantasy-Serie "3x3 Eyes" (Test in MAN!AC 6/94). Die Statue der Menschlichkeit ist in die Hände magischer Bösewichte gefallen, und Ihr müßt Euch mit dem Helden-Gespann Pai und Yakumo durch 12 MBit der Hochhaus-Labyrinthe und verhexten Dungeons schlagen. Mit der S-Bahn düst Ihr durch die verschiedenen Stadtviertel und befragt dort herumstehende Passanten oder emsige Geschäftsleute. Dürft Ihr den nächsten Dungeon betreten, erwarten Euch dämonische Monster-Banden, die Euch zum Runden-Duell herausfordern. Für glorreiche Siege erntet Ihr Erfahrungspunkte, die Euch in den nächsten Level befördern. Leider lassen die japanischen Texte nur einen holprigen Spielablauf zu: Probieren geht über Studieren. Auch auf dem Mega CD existiert in Japan ein "3x3 Eyes"-Rollenspiel: Statt öden S-Bahn-Fahrten dürft Ihr Skooter Yakumo mit seinem Roller durch Städte und Länderein steuern. Pai ist ebenfalls dabei und hilft Euch mit Zaubersprüchen im Kampf um die Statue der Menschlichkeit. Leider wurde kein Spiel in den USA oder Europa veröffentlicht: Nur unerschütterliche "3x3 Eyes"-Fans wagen ein Probe-Spiel. oe



Das Japan-Manko: Dank japanischer Texte verständigt Ihr Euch in "3x3 Eyes" mit Gestiken und Ausprobieren. (SNES)



Gekämpft wird im Rundensystem: Nur in Dungeons und Hochhäusern greifen Euch die Monster an. (SNES)

REISENDE IM DATENSTROM

Das Internet als Multi-Player-Spielplatz

Das Internet ist ein Paradies für Onlinespieler. Kein anderes Netz öffnet Euch Zutritt zu so vielen Echtzeit-Spielumgebungen. Der akademische Touch des Internets spielt dabei eine Rolle, denn Studenten sind als hartnäckige Multi-User-Dungeon-Experten berüchtigt. Durch diese MUD-Labyrinthe bewegt Ihr Euch gleichzeitig mit bis zu 2000 Mitspielern, denen Ihr mit Schwertern und Magie einheizen könnt. Die MUDs siedeln sich in den unterschiedlichsten Szenarien an und haben fantasievolle Namen wie "Crossed Swords", "Islandia", "Deep Seas" oder "Space Madness".

Progressiver und nicht so gewalttätig sind die Multi-User-Social-Environments: In einem "MUSE" wird Wert auf sinnvolles, soziales Zusammenspiel gelegt, das wilde Gegeneinander der gängigen MUDs ist dort verpönt. Ein beliebtes MUSE ist "Cyberion City", eine Weltraumkolonie der fernen Zukunft. Wie die meisten Online-Spiele ist Cyberion City über eine textbasierte Telnet-Verbindung erreichbar, also auch für Leute interessant, die nur einen eingeschränkten Internet-Zugang haben. Loggt Euch dort mit "TELNETMICHAEL.AI.MIT.EDU" und dem User-Namen "GUEST" ein. Eine andere interessante Adresse ist "ACTLAB.RTF.UTEXAS.EDU8888": Jetzt befindet Ihr Euch in der virtuellen Stadt "Pt. Moot", bekommt etwas Taschengeld und könnt die Cyberstadt frei erkunden. Wer sich für Online-Spiele interessiert, startet am besten im Usenet und sucht nach einer passenden Newsgroup (etwa "REC. GAMES. MUD"), in der die heißesten Server-Adressen ausgetauscht werden. Da insbesondere die grafisch aufwendigen Echtzeit-Spiele viel Rechenzeit und Netzbandbreite benötigen, kommt es vor, daß ein Server von heute auf morgen wegen Überlastung geschlossen wird. Bleibt am Ball und findet die jeweils aktuellen Adressen heraus. Websurfer können in einer der zahlreichen Search-Engines oder Wizards nach Stichworten wie "MUD" oder "MUSE" suchen oder auf informative Privatseiten zugreifen, wie etwa "HTTP://MATH. OKSTATE.EDU/~JDS/MUDFAQS.HTML" oder "HTTP://CSUGRAD.CS.VT.EDU:80/SOC/ MUD_TYPES.HTML", wo Ihr Infos und aktuelle Serveradressen suchen könnt.

Für fast jedes klassische Brettspiel findet Ihr im Cyberspace geübte menschliche Kontrahenten. Ihr könnt an Online-Turnieren teilnehmen oder anderen Spielern einfach nur zusehen. Hier sind vom schüchternen Anfänger bis zum manischen Profi alle Spielstärken vertreten.

Schach wird auf dem Server TELNETRAFAEL. METIU.UCSB.EDU5000, gespielt, Backgammon findet Ihr unter TELNETFRAGGEL165. MDSTUD.CHALMERS.SE4321, das japanische Nationalspiel GO unter TELNETFLAMINGO. PASTEUR.FR6969. *mk*



So günstig war Internet noch nie: Über Compuserve könnt Ihr ab sofort direkt ins World Wide Web einloggen.

MIT COMPUSERVE INS INTERNET

Compuserve bietet Euch ab sofort einen kinderleicht zugänglichen, vollwertigen Internetanschluß . Wer einen Compuserve (CIS)-Account hat, gibt einfach "GO NETLAUNCHER" ein, lädt sich die Zugangssoftware und startet sie. Jetzt kann man mit dem mitgelieferten "Spry Mosaic"-Browser im World Wide Web herumsurfen. Die eigentliche Überraschung ist aber nicht der konkurrenzlos einfache Zugang, sondern der günstige Preis: Für jeden Compuserve-Benutzer sind die ersten drei Stunden im Internet kostenlos, danach kostet jede weitere Stunde 2,50 US-Dollar, also knapp vier Mark. Zählt man die monatlichen Compuserve-Gebühren von etwa 13 Mark dazu, liegt man bei den Kosten für einen Internet-Anschluß genau bei der Hälfte des IBM-Netzproviders Advantis und kann zusätzlich noch auf das reichhaltige Compuserve-Angebot zurückgreifen. Allerdings waren zu Redaktionsschluß die Internet-Knotenpunkte durch den Benutzer-Ansturm hoffnungslos überlastet, so daß man Wartezeiten in Kauf nehmen mußte. Compuserve arbeitetet daran, das Problem in den Griff zu bekommen.

NEWS + MEDIEN UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK + NEWS + NEWS + NEWS

ONLINE

3D-Animationen im WWW

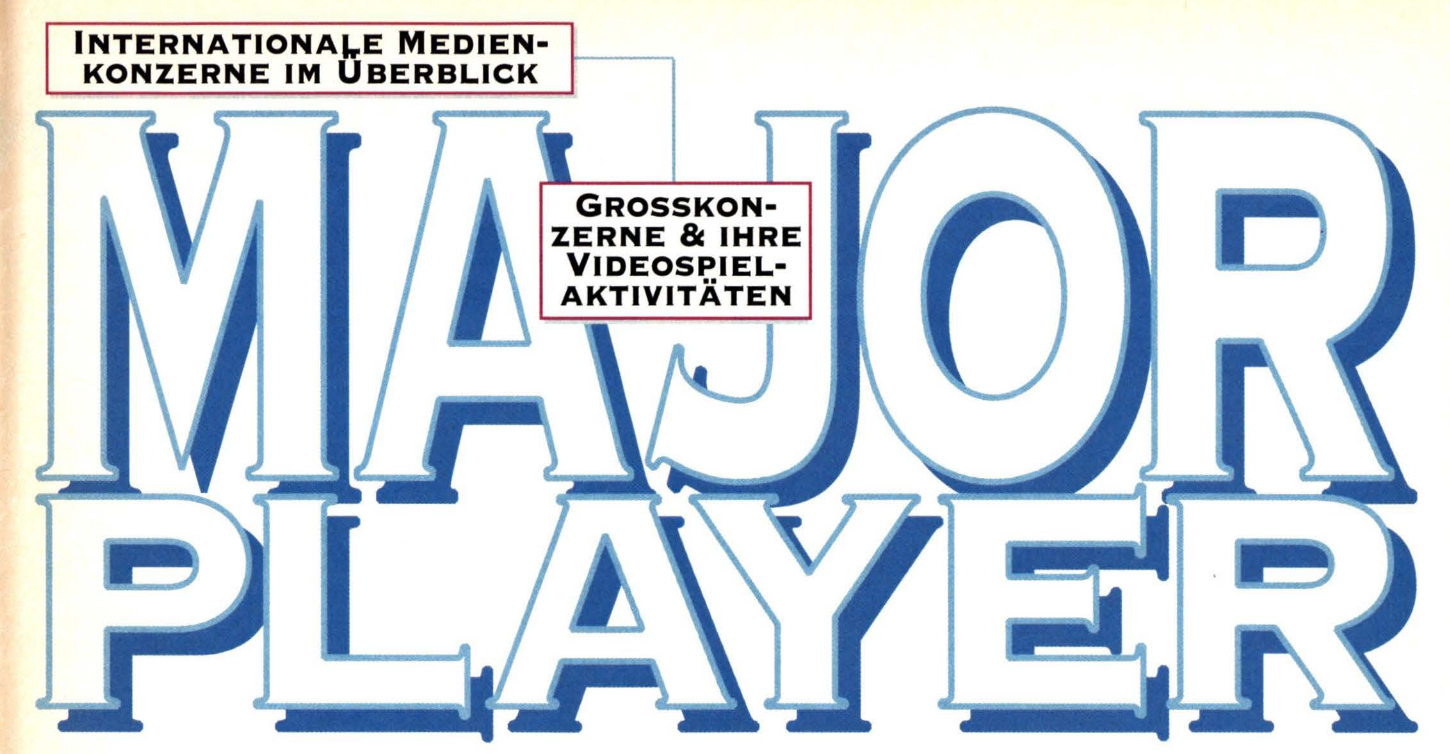
Das anarchische Internet zeigt sich wieder einmal als technologischer Vorreiter. Vor kurzem unterzeichneten die Firmen Silicon Graphics und Temnplate Absichtserklärungen, den neuen 3D-Geometriebeschleuniger-Chip "GLINT" der Firma 3D-Labs in ihren Applikationen fürs Internet zu unterstützen. Ebenso kündigte die Firma Netcom an, in ihrem neuen World-Wide-Web-Browser "Netscape 1.1" (für PCs) umfangreiche 3D-Features einzubauen. Dadurch soll es möglich werden, 3D-Animationen in die Webseiten einzubauen, ohne daß die Datenmenge zu stark steigt. Der 3D-Prozessor wird bereits bei den neuesten PC-Grafikkarten der Firmen Spea und Elsa eingesetzt.

SOFTWARE

Dream Works sammelt Geld

Massig Knete, aber noch keine Produkte: Dream Works, das Unternehmen der Entertainment-Größen Spielberg, Geffen und dem ehemaligen Disney-Vize Katzenberg, plant nicht nur Filme, sondern ab 1996 auch CD-ROM-Software zu produzieren. Nachdem Microsoft-Mitgründer Paul Allen sich Anfang des Jahres mit umgerechnet knapp einer Milliarde Mark in das Entertainment-Triumvirat eingekauft hat, beteiligte sich nun auch Bill Gates mit umgerechnet 100 Millionen Mark. Weitere 15 Millionen Dollar investierte der Microsoft-Boß darüber hinaus in die gemeinsame Tochter Dream Works Interactive. Welche Plattformen sich neben Windows'95-PCs über Dream-Works-Spiele freuen dürfen, ist noch nicht bekannt.

INTERNATIONALE MEDIENKONZERNE IM ÜBERBLICK



MAJOR PLAYER

GROSSKONZERNE & IHRE VIDEOSPIELAKTIVITÄTEN

CD-ROM & 32-Bit locken die internationalen Medien-Riesen: Schon jetzt kommen 25 Prozent aller Spiele von den Majors, ihren Joint-Ventures und Töchtern.

Was haben Bugs Bunny, Superman und Dirty Harry gemeinsam? Die drei sind keine Helden, sondern millionenschwere Produkte im Besitz einer Firma, der amerikanischen Time Warner Corporation. Filme und ihre Helden, Musik und ihre Stars, Comics und ihre Charaktere fassen die Warner-Manager unter "Content" zusammen. Mit der Weitergabe eines Filmhelden (z.B. an einen Videospielproduzenten) wird der Content zur "Lizenz".

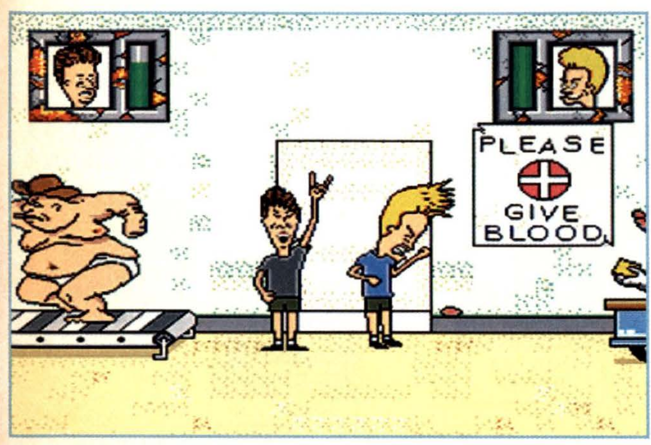
In den 80er Jahren verdienten sich die Film- und Musik-Giganten mit der Vergabe von Lizenzen eine goldene Nase. Durch diese erfreulichen Nebeneinnahmen auf den jungen Spielemarkt aufmerksam geworden, begannen die Konzerne, direkt aktiv zu werden und ihre Film-, Comic- und TV-Umsetzungen unter eigenen Labels zu vermarkten. Mit bescheidenem Erfolg: Sony mußte mit Action-Entgleisungen wie "Last Action Hero" und "Cliffhanger" Lehrgeld zahlen, Viacom (Herr über 2000 Hollywood-Filme) setzte die MTV-Lizenz "Beavis & Butthead" in den Sand. Die erhofften Synergie-Eeffekte zwischen Film-, Musik- und Spiele-Abteilungen blieben aus, weder Filmschnipsel aus erfolgreichen Kinofilmen, noch TV-erprobte Jingles konnten ein mieses Produkt in die Verkaufscharts bugsieren. Ähnlich sieht es bei Marketing und Vertrieb aus, wo Möglichkeiten der internen Zusammenarbeit erkannt, aber bislang kaum genutzt wurden.

Die verflixte Zielgruppenbestimmung: Was das jugendliche TV-Publikum fesselt, wird vom jugendlichen Spieler links liegen gelassen. Liegt's vielleicht daran, daß die Vorlage originell und auf das Medium zugeschnitten ist, das Spiel aber nur ein Aufguß für das schnelle Abkassieren zwischendurch?

Die Konzerne, die Ihr in der umseitigen Grafik zusammengefaßt seht, halten nicht nur die Rechte an 70 Prozent aller amerikanischen Kinofilme (und den dazugehörigen Kinos und TV-Stationen), sondern sind für knapp ein Viertel aller Computer- und Videospiele verantwortlich. Die Spiele ihrer Tochter- und Beteiligungsfirmen sind mit eingeschlossen, nicht jedoch Titel, die von den Konzernen nicht verlegt, sondern lediglich vermarktet oder vertrieben wurden – In Europa z.B. Produkte von Activision und Absolute, die über Sony liefen. Im Vergleich zum Beginn der 90er Jahre hat das Engagement der Medienkonzerne die Situation auf dem Spielemarkt radikal verändert.

Die Großoffensive von Time Warner, Viacom und Co. wurde bislang auch durch die Systemvielfalt verhindert. Playstation oder Saturn, PC CD-ROM, CDi oder Ultra 64? Selbst erfahrenen Insidern fällt es schwer, das Format der Zukunft zu bestimmen, die Manager aus Film, TV und Musik blicken erst recht nicht mehr durch. Wer schlau ist, wartet, bis sich der System-Nebel gelegt und sich ein internationaler Spiele-Standard etabliert hat. Oder man kauft Know-How und schluckt Veteranen der Konsolen- und Computerbranche, Software-Hersteller, die alle Auf und Abs der letzten Jahre überstanden haben.

Virgin Interactive entwickelt, produziert und vertreibt seit 1983 Computerspiele, überlebte Umstrukturierungen und Besitzerwechsel und steht heute besser da als je zuvor. Unter der Obhut von Viacom agiert Virgin deshalb noch vollkommen eigenständig und hat mit dessen neuen Spiele-Labels nichts zu schaffen. Unter den kleineren Firmen stellt LucasArts die Ausnahme dar: Die von den Medien-Konzernen unabhängige Spieleschmiede bastelt aus trendgerechten Lizenzen handwerklich hervorragende Produkte für alle Formate. Neben dem Inhouse-Team beschäftigt LucasArts internationale Entwickler mit hoher Reputation. Veröffentlicht wird unter eigenem Label oder z.B. durch JVC, vertrieben über erfahrene Distributoren wie Virgin in England und Softgold in Deutschland. Die souveräne Performance der "Star Wars"-Lizenzhalter ist auch den Mega-Konzernen aufgefallen. Wir sind gespannt, welcher Major Player sich den Hersteller letztendlich schnappt. *wi*

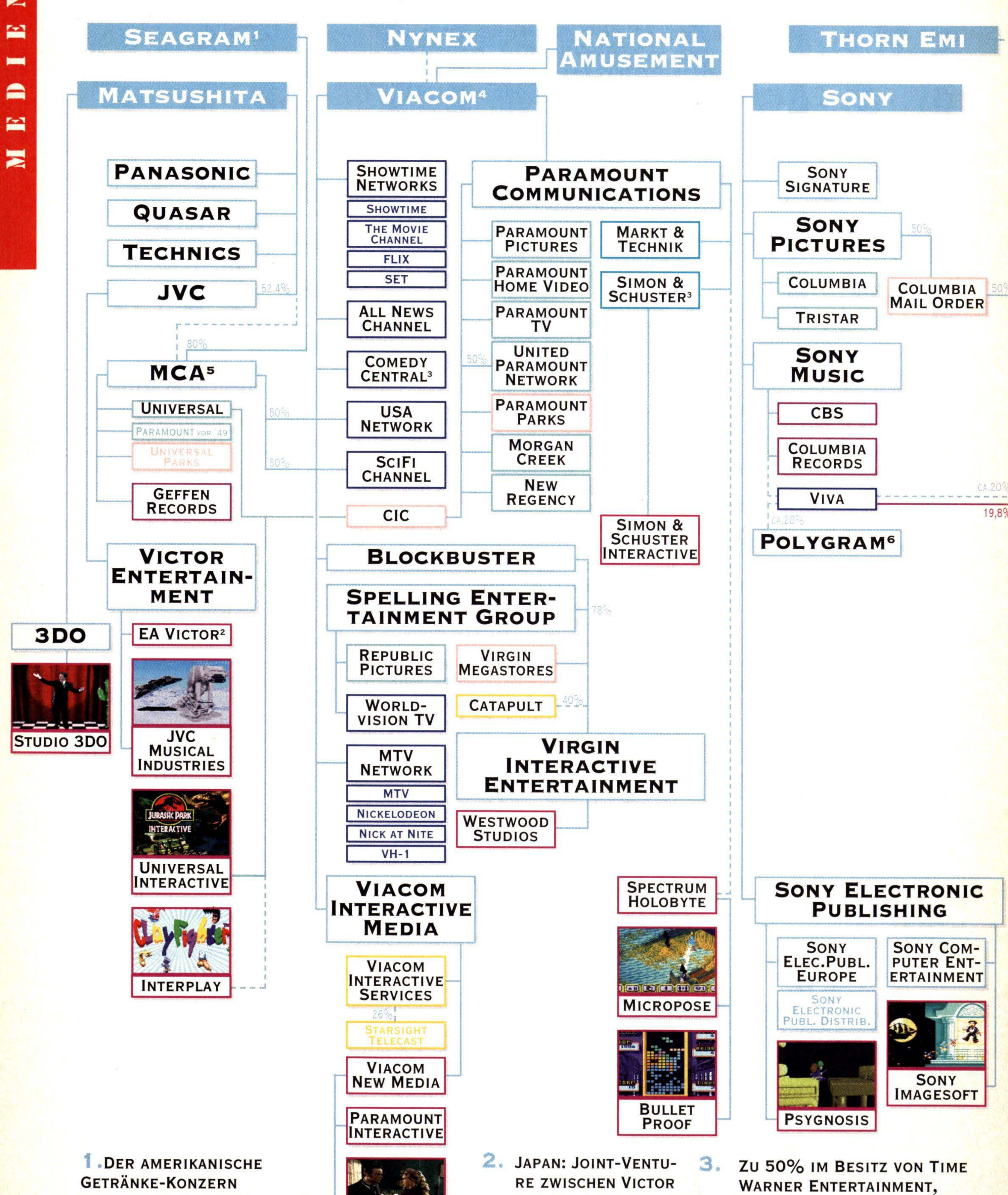






Synergie-Effekte? Verglichen mit dem hohen technischen und handwerklichen Niveau ihrer Film- und Musikproduktionen, gehen die Konzerne mit dem Medium Videospiel noch dilettantisch um: Oben Viacoms "Beavis & Butthead", darunter die Filmumsetzung "Dracula" von Sony, daneben "Last Action Hero".

INTERNATIONALE MEDIEN



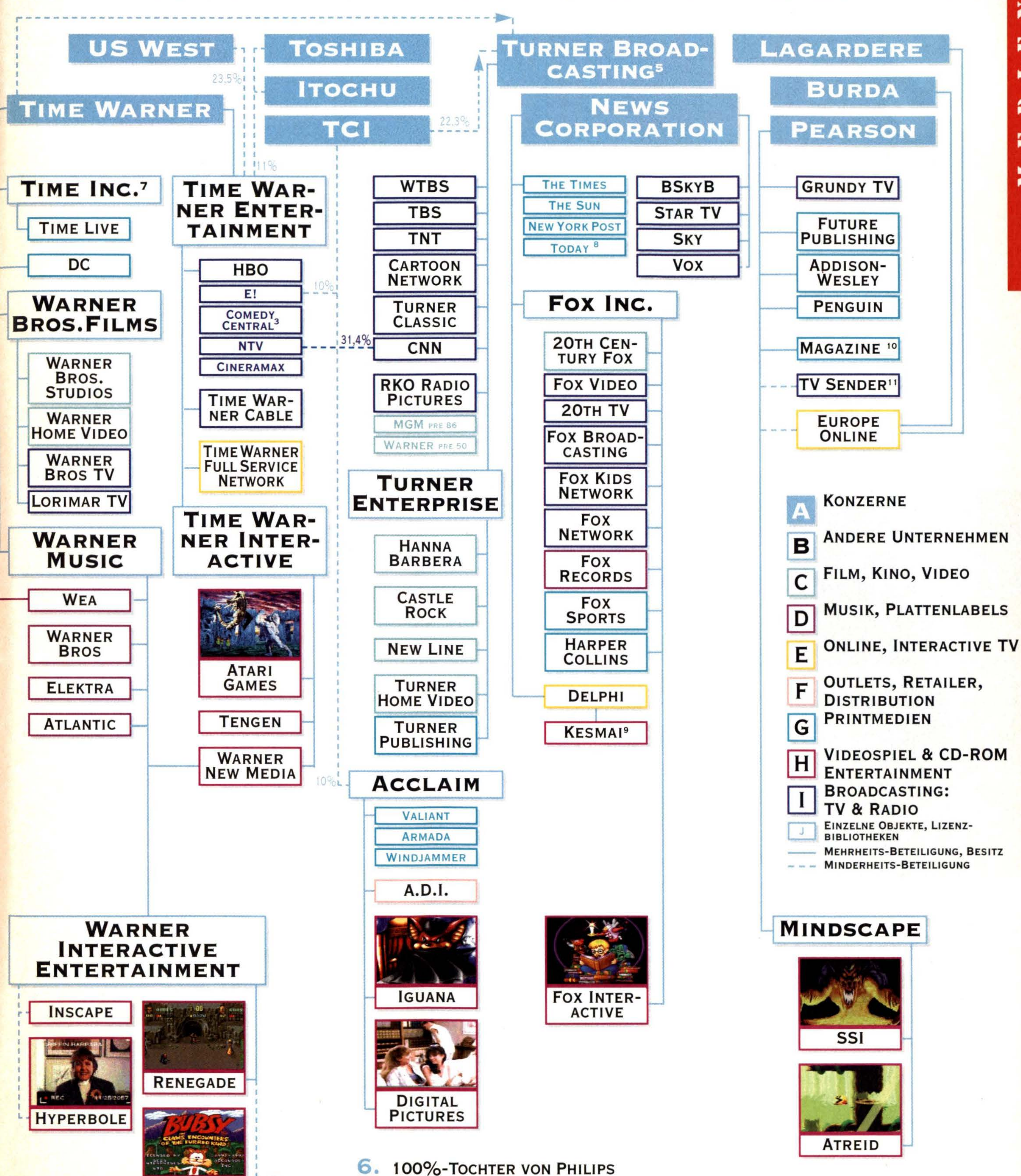
1. Der amerikanische Getränke-Konzern (Absolut Vodka u.a.) übernahm 80% von MCA, bei Matsushita verbleiben 20%.

2. Japan: Joint-Venture zwischen Victor und Electronic Arts (Origin, Kingsoft, Teilhaber an Bullfrog).

3. Zu 50% im Besitz von Time Warner Entertainment, 50% bei Viacom.

4. Knapp 2500 Film-Rechte: u.a. "Forrest Gump, "Jäger des verlorenen Schatzes",

KONZERNE IM ÜBERBLICK



"ROSEMARYS BABY", "RIO GRANDE" UND "HIGH NOON" (BEIDE REPUBLIC PICTURES)

5. CA. 2700 FILME U.A. DIE MEISTEN SPIELBERG-PRODUKTIONEN.

6. 100%-TOCHTER VON PHILIPS

7. MAGAZINE & ZEITSCHRIFTEN: U.A. "TIME", "PEOPLE", "FORTUNE", "SPORTS ILLUSTRATED"

8. ...& CA. 100 WEITERE ZEITSCHRIFTEN UND MAGAZINE.

9. AMERIKANISCHER HERSTELLER VON ON-LINE-SPIELEN

10. ...& ZEITSCHRIFTEN IN ENG LAND UND DEN USA

11. DIVERSE MINDERHEITEN-BETEI LIGUNGEN AN TV-STATIONEN IN ENGLAND & ASIEN.

LASER CINEMA

STAR-TREK-FILME

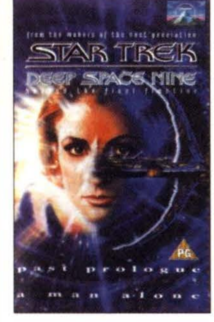
Titel	Medium	TV-Norm	Bildformat
Star Trek 1	Video CD	PAL	k.A.
	erscheint im Herbst		
	Laserdisc	PAL	Letterbox
	im Handel, läuft aus		
	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	im Handel		
Star Trek 2	Video CD	PAL	Vollbild
	im Handel		
	Laserdisc	PAL	Letterbox
	im Handel, läuft aus		
	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	im Handel		
Star Trek 3	Video CD	PAL	Vollbild
	im Handel		
	Laserdisc	PAL	Letterbox
	im Handel, läuft aus		
	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	im Handel		
Star Trek 4	Video CD	PAL	k.A.
	erscheint im Juni		
	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	im Handel, auch als Director's Cut erhältlich		
Star Trek 5	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	im Handel		
Star Trek 6	Video-CD	PAL	Vollbild
	im Handel		
	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	im Handel		
Star Trek Set	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	Teile 1 bis 5 im Sammelpack, läuft aus		
Star Trek: 25th Anniversary	Laserdisc	NTSC	Vollbild
	Dokumentation zum 25jährigen Jubiläum		
Star Trek 7	Laserdisc	NTSC	Letterbox
	erscheint im Sommer		

Anmerkung: *k.A.*: keine Angabe, steht noch nicht fest

TREKKER-TREFF

Die TV-Serien





In England leiden VHS-Sammler keinen Mangel: Alle Original-"Star Trek"- und "Next Generation"-Folgen gibt's auf Video jeweils im Doppelpack zu kaufen (Importeure verlangen um die 40 Mark pro VHS-Kassette), "Deep Space 9"-Episoden werden kontinuierlich nach demselben Schema veröffentlicht.

Deutschsprachige Fans ohne Englisch-Know-How sind größtenteils auf eigene TV-Mitschnitte angewiesen. Vor gut drei Jahren gab's sechs VHS-Videos mit je zwei "Next Generation"-Folgen zum Schnupperpreis von etwa 25 Mark, dann war erstmal Schluß. Neuerdings werden je 50 Mark teure Videos angeboten, auf denen sich zwei Episoden in englischer und deutscher Fassung befinden. Ob daraus allerdings eine Serie wird, steht noch nicht fest. Kaufvideos von "Star Trek: Voyager" wird es erfahrungsgemäß zunächst in England geben, wahrscheinlich zum Jahreswechsel 95/96.

Sollte Geld keine Rolle spielen, dann liegt der Griff zur NTSC-Laserdisc nahe. In den USA gibt's alle Original-Folgen und die meisten "Next Generation"-Abenteuer auf je 30 US-Dollar teuren Silberscheiben. Bis die Sammlung komplett ist, dürften jedoch ein paar Monatsgehälter draufgehen...

VIDEO-CD

Star Trek 3

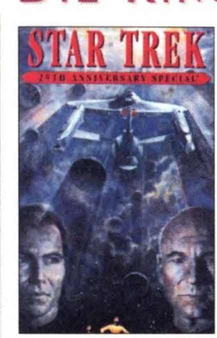


Kino-Episode 2 endet mit dem heldenhaften Tod von Mr. Spock, in Teil 3 dreht sich alles um seine Wiederbelebung. In alter Serien-Manier pfeift die Oldie-Crew auf Vorschriften und Vorgesetzte und düst zum Planeten Genesis, auf dem die Leiche von dem Vulkanier beigesetzt wurde. Kirk trifft auf Verwandte sowie Klingonen und sieht einen jungen Spock heranwachsen. "Star Trek 3" ist in guter MPEG-Qualität auf der Video-CD verewigt.

Star Trek 3: Auf der Suche nach Mr. Spock, PAL, zwei Video-CDs, ab 12 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 100 Minuten, ca. 40 Mark

TREKKER-TREFF

Die Kinofilme

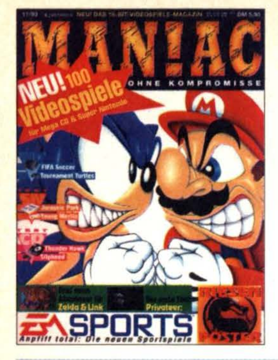


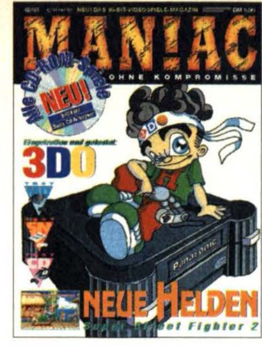
Trekker können sich nicht beklagen: Die Filmanbieter haben sie ins Herz geschlossen. Daß es sechs der sieben Kinofilme auf VHS-Video gibt, ist selbstverständlich. Auch die Verfügbarkeit der entsprechenden NTSC-Laserdiscs überrascht Digital-Freaks wenig. Wer vor ein paar Jahren aufgepaßt hat, konnte sich sogar eine Sammleredition der Teile 1 bis 5 sichern, die mittlerweile nicht mehr im Handel ist. Dafür schwören Liebhaber auf den Director's Cut von Episode 4 "The Voyage Home": Diese persönliche Fassung von Regisseur Leonard Nimoy ist nicht in dem Box-Set enthalten.

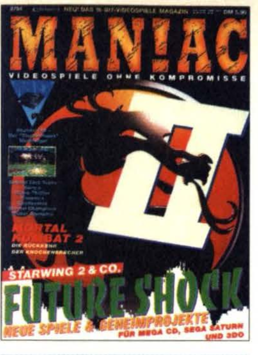
Während die amerikanischen Laserdiscs durchweg eine gute Bild- und Tonqualität aufweisen, genügen die PAL-Versionen keinen hohen Qualitätsansprüchen. Die deutschen Laserdiscs kamen schon vor längerer Zeit auf den Markt und sind durchgehend recht schlampig gemastert. Wer sich davon nicht abhalten läßt, die 70 bis 90 Mark teuren Discs zu kaufen, sollte sich jedoch beeilen: Die Filme werden nicht mehr ausgeliefert und sind nur noch als Restposten (teilweise sogar im Sonderangebot) zu erhalten.

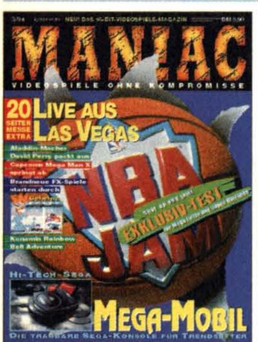
Auf Video-CD sind bislang drei Teile im Handel, zwei weitere Episoden wurden angekündigt. Die MPEG-Kodierung ist bei allen drei Titeln solide, dafür muß man sich mit dem Vollbild-Format abfinden. Der aktuelle siebte Film ("Generations") ist noch überhaupt nicht als Heimversion erhältlich, zunächst erscheint im Sommer die NTSC-Laserdisc (Letterbox).

Wer sich die Wartezeit mit nostalgischen Erinnerungen vertreiben will, dem sei das 100minütige "25th Anniversary Special" ans Herz gelegt. William Shatner und Leonard Nimoy streifen durch die Geschichte des Science-fiction-Mythos, sprechen mit vielen Serien-Helden sowie Gast-Schauspielern und lassen den verstorbenen "Star Trek"-Erfinder Gene Roddenberry zu Wort kommen. Die Hommage gibt's als VHS-Kaufvideo und NTSC-Laserdisc.







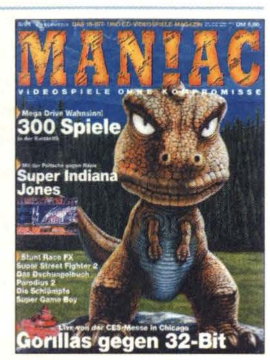




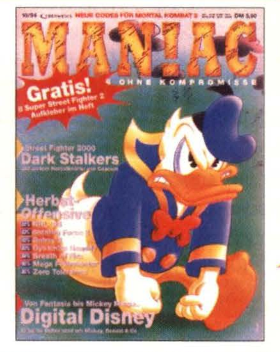






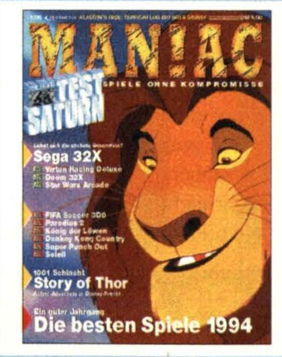




















WGEBT EUCH DEN WAHNSINN - JEDEN MONAT

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH**
Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut: ____________

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Wenn ich **nicht** gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
11/93	12/93	2/94	3/94	5/94	6/94	8/94	9/94	10/94	12/94	1/95	2/95	3/95	4/95	5/95



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

RISC gegen CISC

In den 80er Jahren war CISC (Complex Instruction Set Computer) unter den Prozessor-Typen das Größte: Je besser ein Rechner war, desto umfangreichere Befehlssätze versüßten den Programmierern die Arbeit. Heute setzen die Computer-Hersteller auf RISC: Der beschnittene Befehlssatz des "Reduced Instruction Set Computer" fordert den Programmierer, läßt durch den kleinen Befehlssatz aber mehr Rechenpower übrig: Die Befehle werden schneller erkannt und ausgeführt als von komplexen CISC-Prozessoren. Saturn und Playstation, 3DO und Ultra 64 setzen allesamt auf die neue Technik.

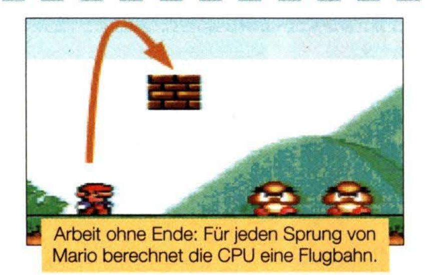
Intern oder extern?

Atari-Fans prahlen mit 64-Bit-Power, 486 DX/4-PCs gaukeln dem Käufer 80 bis 100 MHz vor: Lest Ihr das Kleingedruckte, solltet Ihr bei der Formulierung "interne Rechenleistung" aufmerken: Der Jaguar rechnet mit 64 Bit, jedoch nur innerhalb der CPU. Kommt es jedoch zur Kooperation mit Speicher, Sound- oder Grafik-Bausteinen, verhält sich die CPU wie ein gewöhnlicher 32-Bit-Prozessor. Damit beschränkt sich die 64-Bit-Leistung auf interne Operationen; das Kopieren von Speicherinhalten (wird zum Beispiel beim Scrolling verwendet) geschieht auf 32-Bit-Basis und ist damit nicht schneller als bei einer 32-Bit-CPU.

Das "Bit" bezeichnet die kleinste Dateneinheit, die ein Prozessor verarbeiten kann. Es kennt zwei Zustände: 0 oder 1 bzw. "Ja" oder "Nein". Alle Zahlen, Befehle und Informationen eines Programms bestehen aus Bits. In Bits wird sowohl eine Datenmenge ausgedrückt (8 Bit = 1 Byte, 1024 Byte sind 1 KByte) als auch die Breite der Verbindungen zwischen den einzelnen Chips einer Konsole (Busbreite). Je breiter eine solche Leiterbahn, desto mehr Daten können fließen, desto schneller arbeitet die Hardware.

CPU-Power

Mit unverständlichen Technik-Phrasen marschieren Sony-, Sega- und Nintendo-Fans in die Schlacht um den Videospiel-Markt. Nachdem den Unterschied zwischen 50 und 60 Hz Bildschirm-Frequenz nun endlich jeder kapiert hat, werfen wir nun einen Blick in das Innere Eures Lieblingsspielzeugs. Fangen wir beim Kernstück jeder Konsole, der "Central Processing Unit" (kurz CPU) an. Die CPU liest das Spiel vom Modul in den RAM-Speicher und führt es aus. Um sie zu entlasten, übernehmen dabei Co-Prozessoren (z.B. Grafik- und 3D-Chips) rechenintensive Operationen. Ohne die zentrale Recheneinheit geht jedoch nichts: Die CPU verwaltet den Speicher, kommuniziert mit Grafik- und Sound-Bausteinen, fragt das Joypad ab und führt Berechnungen aus, die kein anderer Chip verarbeiten kann.
Um z.B. Mario nach vorne zu bewegen, genügt eine einfache Bit-Addition. Komplizierter wird's, wenn Ihr den Sprung-Knopf drückt: Da Mario nicht ewig schnurgerade nach oben fliegen möchte, muß eine Flugbahn berechnet werden, die Mario im Sprung abbremst und wieder nach unten fallen läßt. Damit Mario auch während des Sprungs gesteuert werden kann, berechnet die CPU nach einer festen Formel laufend die neue Position von Mario und bezieht dabei all Eure Lenk-Aktionen mit ein (Bild oben). Wenn dazu noch ein halbes Dutzend Gegner auf dem Bildschirm tanzt, kommt die CPU ganz schön ins Schwitzen. Reicht die Rechen-Power für die Sprite-Menge nicht mehr aus, ruft der Programmierer nach einer neuen Konsole. Je mehr Action, desto mehr Rechen-Power benötigt die Hardware. Von 8 **Bit** (Anfang der 80er Jahre) über 16 und 32 Bit, verspricht Nintendo nun schon die 64-Bit-CPU-Generation. Oder ist die Bit-Klauberei nur reine Augenwischerei?


Arbeit ohne Ende: Für jeden Sprung von Mario berechnet die CPU eine Flugbahn.

Die Bit-Leistung beeinflußt im Wesentlichen die Rechenleistung und Kommunikations-Geschwindigkeit zwischen den verschiedenen Komponenten: Je höher die Bit-Leistung, desto größere Zahlen kann die CPU mit einem Rechenschritt bearbeiten. Das 8-Bit-NES konnte zum Beispiel nur die Zahlen 0 bis 255 bearbeiten. Die Programmierer sprangen über diese Hürde, indem sie größere Zahlen in sog. Low- und High-Bytes aufteilten und den Übertrag berechneten. Je breiter ein Bus, desto fixer läuft die Kommunikation: Große Zahlen können in einem Zyklus durch den Bus geschaufelt werden. Der Nachteil: Rechnet beispielsweise der 32-Bitter nur mit kleinen Zahlen, benötigt er mehr Speicher als ein 8-Bitter. *oe*

Taktfrequenz = Geschwindigkeit?

Die Taktfrequenz verrät, wie schnell die CPU arbeitet. Das Sega 32X arbeitet zum Beispiel mit einer Geschwindigkeit von 27 MHz. Das bedeutet aber nicht, daß der Rechner 27 Millionen Befehle in der Sekunde ausführt, sondern 27 Millionen Einzelschritte. Um in einem Befehl zwei Zahlen (also mehrere Bits) zu addieren, benötigt die CPU mehrere Einzelschritte: Ein Einzelschritt ist zum Beispiel die Addition von zwei Bits, ein weiterer, den Übertrag aufzuaddieren. Da eine Addition mit einem RISC-Prozessor schneller geht, als mit einem CISC, müssen zwei verschiedene CPUs mit gleicher Taktfrequenz nicht die gleiche Leistung besitzen.

Die pure Leistung: MIPS

Die tatsächliche Rechenleistung wird nicht in MHz, sondern in MIPS (Million Instructions Per Second = Millionen Befehle pro Sekunde) angegeben. Ataris Jaguar besitzt eine RISC-CPU mit einer Rechenleistung von 55 MIPS, jedoch mit einer Taktfrequenz von nur 13,3 MHz. Da es sich intern um einen 64 Bit-Rechner handelt, benötigt die Raubkatze für einen Befehl wesentlich weniger Zeit als eine 16-Bit-Konsole. Zusätzlich handelt es sich um einen RISC-Prozessor, der sowieso weniger Zeit für einen Befehl benötigt. Im Gegensatz zu der Taktfrequenz verraten Euch die MIPS die tatsächliche Leistung eines Chips.

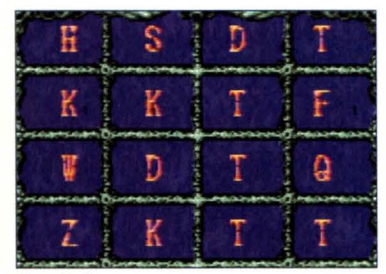


500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS" WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER KARTEN ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT BITTE NUR WEISSES PAPIER. UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH - MAN!AC - „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 - 86415 MERING

DEMON'S CREST

SN

Mit voller Ausrüstung spielt sich Capcoms Heldensaga am besten. Viele Leser haben ihre erspielten Kombinationen zu Papier gebracht und uns zugeschickt. Die besten Paßwörter verraten wir Euch auf dieser Seite.



H	S	D	T
K	K	T	F
W	D	T	Q
Z	K	T	T

Level 2

Level 3

N	B	K	M
Q	Q	R	J
F	G	R	B
D	P	S	H

G	X	B	K
K	Y	B	F
D	D	F	M
Q	C	S	K

Level 4

Level 5

Y	Q	G	P
L	M	M	B
V	W	N	R
G	Y	T	M

T	M	K	T
W	Q	G	S
D	B	C	V
X	F	W	K

Level 6

Level 7

B	T	F	V
M	N	R	T
V	G	Q	B
D	R	S	H

MARIO ALL STARS LOST LEVELS

Ihr wollt Euch ein Zusatzleben und jede Menge Feuerwerk-Extras ergaunern? Dann wartet, bis die vorletzte Zahl Eures Punktestandes "5" ist und sammelt 55 Münzen ein. Danach schleppt Ihr Euch bis zum Levelende und springt auf den Flaggenmast, sobald die letzte Stelle des Timers "5" anzeigt.

ROYAL RUMBLE

Sobald die Bildschirmanzeige vor Spielbeginn ("WWF Royal Rumble, Trademark....") ausgeblendet wird, drückt Ihr B und Y gleichzeitig. Hört Ihr ein Geräusch, könnt Ihr den Gegner ab sofort mit zwei Schlägen ausknocken.

B + Y

MADDEN '95

Den Turbo-Modus mit einmütigen Spielvierteln schaltet Ihr ein, indem Ihr im Bildschirm "Game Setup" die Buttons A, C, C, B und B drückt. Zwei versteckte Teams (Panthers und Jaguars) lassen sich spielen, nachdem Ihr ebendort B, A, C, A und C eintippt. Als Bestätigung der Codes ertönen jeweils Sprachsamples.

A C C B B
B A C A C

CHOAS IN THE WINDY CITY

Nach einem kurzen Abstecher ins Baseball-Lager kehrt die amerikanische Basketball-Legende Michael "Air" Jordan wieder aufs gewienerte Parkett zurück. Für das erstaunlich gute Jump'n'Run um Michael haben wir die Paßcodes parat.

Level 2	3K5BGX0DR9X
Level 3	JGL8PKGHWTS
Level 4	TJQ33CDQZZD
Level 5	2SQZ21ZYRHB
Level 6	TSMMHGBW43D



TOH SHIN DEN

In der letzten MAN!AC haben wir das Geheimnis um Endgegner Gaia gelüftet, Thomas Ender aus Bad Homburg hat uns wenig später geschrieben, wie Ihr mit Eijis Bruder Sho (kommt nach Gaia, wenn Ihr kein Continue braucht) spielt. Zuerst wählt Ihr als Spielfigur Gaia aus (während die Menüpunkte ins Bild scrollen, drückt Ihr unten, rechts-unten, rechts und Button □, auf Eijis Portrait drückt Ihr nach oben und □). Mit Gaia verliert Ihr zwei Runden und laßt die Continue-Zeit ablaufen. Sobald das Menü zum zweiten Mal ins Bild scrollt, drückt Ihr auf dem zweiten Joypad rechts, unten, rechts-unten und □. Hat's geklappt, ertönt ein Schrei. Sucht Euch Kayin aus und drückt unten und Button ×, damit er sich in Sho verwandelt.

1. Pad: ↓ ↙ → □
2. Pad: → ↓ ↙ ×

Auch Christian von Schlieffen aus München zählt "Toh Shin Den" zu seinen Lieblingsspielen. Er hat uns geschrieben, wie Ihr während des Spiels per Button den Blickwinkel verändert. Stellt im Option-Menü auf Knopfbelegung 32 und verändert die Perspektive solange, bis "Your Self" erscheint. Jetzt könnt Ihr auf die Button-Modi 33 bis 40 zugreifen, mit denen sich die Kameraperspektiven ändern lassen. Drückt Ihr während eines Matches Pause, haltet alle vier Haupt-Buttons gedrückt und betätigt mehrmals Select, verschwinden alle Einblendungen (Energiebalken, Punktzahl etc.).

PARODIUS

Wenn Ihr Euch bei Konamis Ballerspektakel die volle Aufrüstung per Cheat ergaunern wollt, drückt Ihr im Pause-Modus ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ●. Ein Geräusch zeigt an, daß der Cheat funktioniert hat.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → × ●

99 Leben erhaltet Ihr, wenn Ihr im Titelbild folgendes eingebt:

× × × × × ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ▲ ▲ ▲

Folgende Kombination für Stage Select:

■ ■ ■ ■ ■ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ● ●

VIRTUA FIGHTER

Um gegen den Endgegner, Roboter Dural, zu kämpfen, drückt Ihr im Spielfiguren-Auswahlbild ↓, ↑, →, A. Wollt Ihr ihn steuern, gebt Ihr im Titelbild 17 Mal ↑ ein. Im Option-Menü sollte "Ring Out" ertönen. Fangt an zu spielen und haltet während der Zeitlupe L und R gedrückt. Danach müßte ein Charakter Select erscheinen.

↓ ↑ → A
17 x ↑ , L + R

Gebt Ihr 12 x ↑ ein und geht im Option-Menü auf "EXIT", erscheint ein zusätzliches Option-Menü.

AFTERBURNER

Tobias Wolf aus Dachau ist ein eifriger Kampfpilot und hat herausgefunden, wie Ihr mit hundert Raketen auf die Jagd nach den Gegnern geht. Während des Starts und der ersten Auftank-Aktion haltet Ihr A, B und C gedrückt – danach erscheint eine Message, und die Raketen hängen an den Tragflächen.

A + B + C

IRON SOLDIER

Macht Euch die Jagd auf die gegnerischen Panzer, Roboter und Jäger einfacher, indem Ihr auf dem Keypad 3, 7, 6, 6, 8, 2, 4 und 2 eingebt. Vertippt Ihr Euch nicht, erscheint ein ausladendes Menü, in dem Ihr neben allen Waffen auch jeden Level einzeln anwählen könnt.

DOOM

Wer sich bei "Doom" die Spielstufe aussuchen will, braucht nichts weiter zu tun, als die entsprechende Taste ("1" bis "9") gedrückt halten und PAUSE betätigen. Um auch in die Levels darüber zu kommen, kombiniert Ihr die Zahlentaste mit einem Feuerknopf. Wenn Ihr beispielsweise im 18. Level auf die Jagd nach den schwerbewaffneten Fieslingen gehen wollt, ist die Kombination Feuerknopf A und Zahlentaste "8", für die 26. Spielstufe müßt Ihr B und "6" drücken etc.

A , B + "1" - "9" + PAUSE

STAR WARS ARCADE

32X

Um das Zeitlimit bei "199" einzufrieren, müßt Ihr auf Eurem 6-Button-Controller START drücken. Jetzt gebt Ihr ↓, B, B, ↑, →, ←. Hat's funktioniert, hört Ihr einen Schrei.

↓ B B ↑ → ←

TURN & BURN

SN

Jan Lösekrug hat uns alle Level-Codes zum Actionspiel "Turn & Burn" zugeschickt. Viel Spaß damit.

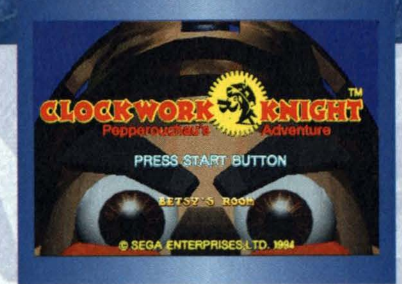
Level 2	nqbjklff
Level 3	gszwbfpt
Level 4	rrhczjvm
Level 5	bpyxdcnf
Level 6	lfmgwtkq
Level 7	pqtbcznj
Level 8	dkuwgsqk
Level 9	hkqzblct
Level 10	dcmhrrfj
Level 11	wzgnjyzx
Level 12	jdzfmflv
Level 13	sobctrrg
Level 14	spwvjkdh
Level 15	lpkggbpfz

STARGATE

MD

Klaus Graf aus Frankfurt war einer der Leser, die uns ihre Codes zu Acclaims Filmumsetzung geschickt haben.





CLOCKWORK KNIGHT

SATURN

Um die Spielstufen dieses geradliniegen Hüpfspiels anzuwählen, gebt Ihr im Titelbild die Tastenkombination ←, ↑, →, ↓, ↓, →, →, ↑, R. Der Level läßt sich mit dem Joypadkreuz auswählen.

← ↑ → ↓ ↓ → → ↑ R

SAMURAI SHODOWN 2

NG

Wenn Ihr die folgenden Kombinationen während des Spiels, gibt's was zu lachen...









NBA JAM T.E.

SN

Die Codes von Mike Krummerei funktionieren nicht nur auf dem Super Nintendo, sondern auch bei der Mega-Drive-Fassung der "Tournament Edition".

Kabuki
"D" + A , "A" + START + B , "N" + START + A
Turmell
"M" + START + A , "J" + A , "T" + START + A
Liptak
"S" + A , "L" + START + B , " " + START + B
Suns Gorilla
"G" + A , "O" + START + B , "R" + START + B
Bill Clinton
"C" START + A , "I" + A , "C" + START + B
Hillary Clinton
"H" + A , "C" + START + B , "L" + A
Prinz Charles
"R" + START + B , "O" + START + B , "Y" + A
Brutah
"L" + START + A , "G" + START + B , "N" + A

Codes für das TONIGHTS MATCHUP

Power Fire:	↓ → → B A ←
Power Up Turbo:	B B B A ↓ ↓ ↑ ←
Power Up Goaltending:	↓ ↑ ↓ → ↓ ↑
Power Up Dunks:	← → A B B A
Power Up Block:	↓ → A B A → ↓
Shot % Display:	↑ ↑ ↓ ↓ B
Slippy Court:	A A A A A → → → → →
Speed Up:	↑ ↑ ↑ ↑ ← ← ← ← B A

TRUE LIES

SN

Auf sein digitales Harry-Pendant ist Arnold sicher nicht sonderlich stolz. Oliver Holland aus Speyer hat sich trotz der nur durchschnittlichen Qualität der Filmumsetzung die Mühe gemacht, den Terroristentrupp Crimson Jihad im Schwierigkeitsgrad "Hard" zu stoppen. Wenn Ihr Euch die Level einzeln ansehen wollt, benutzt seine Codes!

Einkaufszentrum	QMMKNMD
Park	GMXJJMY
U-Bahn	KDFDGJV
Dock	DWFFJBJ
China	JWLNDBN
Raffinerie	LVMBQMF
Brücke	LVMBQXL
Office Party	KYNCRYM



NEXT TIME 7 95

MAN!AC NO. 7 ERSCHEINT AM 14.6.95

DIE MEGA-MESSE: E3 IN LOS ANGELES

In Hollywood steigt der Videospiel-Showdown: Sony, Sega und Nintendo rüsten für den Herbst und zeigen ihre Hightech-Konsolen – und erste Spiele für das Ultra 64! Die wohl wichtigste Messe der Videospielgeschichte findet vom 11. bis 13. Mai statt und wird in der nächsten MAN!AC ausführlich gewürdigt.

ALLES ÜBER MORTAL KOMBAT 3

Für diese Ausgabe hat's leider nicht mehr geklappt, dafür folgt nächstes Mal ein konkurrenzloses Super-Special über "Mortal Kombat 3": Wir verraten alle Codes, zeigen Animalities, Friendship- und Finishing-Moves der blutigen Spielhallenversion.

EXKLUSIV: WIPEOUT

Winnie goes Psygnosis: Auf Einladung der britischen Playstation-Freaks besucht unser MAN!AC die geheime Entwicklungsabteilung der "Wipeout"-Macher. Weitere Sony-Hits bleiben ihm nicht verborgen.

32-BIT-REPORT, TEIL 2

Der Next-Generation-Countdown läuft: Jetzt wißt Ihr zwar, welche Spiele für die neuen Konsolen weltweit geplant sind, aber wer steckt dahinter? MAN!AC besucht wichtige Entwickler und präsentiert exklusiv die spektakulärsten Titel in der Mache.

BIG MOUTH

Capcom im "Street Fighter"-Rausch: Nachdem die Japaner auf der letzten japanischen Automatenmesse mit "Street Fighter Legend" Furore machten, planen sie nun ein Interactive-Movie-Spiel zum japanischen Anime-Film. Die CD soll zunächst nur für 3DO, Playstation und Saturn erscheinen. --- Nintendo investiert mehrere Millionen US-Dollar in den englischen Entwickler Rare ("Donkey Kong Country"). Rare wird ihr Personal von gut 80 auf über 250 Leute aufstocken und demnächst unter dem Label "Rareware" eigene Spiele anbieten – natürlich exklusiv für Nintendo-Konsolen. Der "DK Country"-Nachfolger erscheint jedoch über Nintendo.


ILLUSION of TIME ™*
Erforsche die dunklen Seiten vergangener Zivilisationen.
Nur für Super Nintendo®
Zeitreise-Fans aufgepaßt – das neueste Game-Adventure garantiert spannende Entdeckungen und aufregende Eroberungen rund um den Globus: Alle 800 Jahre nähert sich der Erde ein Chaos stiftender Komet. Die Zeitgrenzen verfließen und geheimnisvolle Mächte verwandeln Will in zwei hilfreiche Krieger. Begleite Will und seine Freunde auf der Suche nach Wills Vater, der von einer seiner Expeditionen nicht mehr zurückgekehrt ist. Die Reise führt durch sagenumwobene Ruinen längst vergessener Zeiten... Illusion of Time™*: Der neueste Nintendo® Adventure-Hit nach Secret of Mana und Zelda!
80% Spielspaß laut Maniac 12/94.
Mit deutschen Texten und 76-seitigem Spieleberater.
TIME
SUPER NINTENDO
Nintendo®
Have more fun!
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd., ©1995 Nintendo Co., Ltd,
*© 1993, 1994 ENIX/QUINTET/MOTO HAGIO/MARIKO OHARA/YASUHIRO KAWASAKI Licensed to Nintendo